ZX Magazín

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních
číslo: 1/96 cena: 34 Kč

Prince of Persia na ZX Spectrum

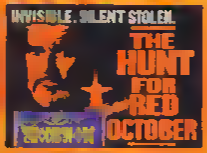
...utopie nebo skutečnost? Čtěte na str. 5.

Absolutní dobrodružství:

Laser Squad 2

Recenze prvního pro Spectrum CD

Hry podle filmů:
Rambo III a Hunt For Red October



Booter - nová generace diskových zavaděčů

Megarecenze textového editoru ZX 603

Co je s Lucky's Animatorem

A další...

ZX Magazín

je poslední český časopis, který se věnuje kozvýhradně vám, majitelům Specter a Didaktiků. Od nynějška v něm opět každá dva měsíce najdete všechno to, co vás zajímá:

něco pro hráče:
- seper návody
- mega recenze
- fiaty, pouky, cheaty

něco pro profesionály:
- popisy hardware
- rutiny, utility, programy...

něco pro uživatele:
- recenze nových programů
- pomoc uživatelům
- informace o harkých novinkách

něco pro všechny:
- odpovědi na vaše dotazy
- reportáže
- humor, pavidky, kultura
- Freeware ZXM

ale také:

příležitost pro podnikavé:
- výhodná inzerce soukromá i komerční
- spolupráce při distribuci (vysoká rabaty!)
- zlevněná předplatné

a samozřejmě šance pro schopné autory!

Skvělá zpráva pro předplatitele!

Děkujeme všem čtenářům, kteří nám svou podporu vyjádřili tím, že si ZX Magazín předplatili. Jako zvýkodnění získávají slevu 5 % na každé číslo časopisu! Za jedno číslo ZX Magazínu se vám tedy ze čtenářského konta odečte ne 34 Kč, ale jen 32,30. Zvýhodněné předplatné platí i pro ty, kdo si ZX Magazín teprve předplatí – a to až do odvolání.

Postup při objednání předplatného: rozhodněte se, kolik čísel chcete předplatit (minimálně tři) a jejich počet vynesobte cenou 32,30. Na tuto částku vyplňte poštovní poukázku A (dostanete na poště) a doplňte další údaje:

Název účtu adresáta: Zbyněk Vaněkovo, Zvonařova 6, 130 00 Praha 3
Název a sídlo peněžního ústavu: CSPO Praha 3
Číslo účtu: 5035159-938/0800
Konstantní symbol: 378
Variabilní symbol: vaše rodné číslo

Poukázku zaplatíte na poště a zároveň nám pošlete (na adresu redakce) dopis nebo korespondenční lístek s těmito údaji: Jméno, příjmení a adresa předplatitele (ze složenky jí nedostanemé); Rodné číslo (stejné jako na poukázce); Počet předplacených čísel a od kterého čísla chcete ZXM odebírat

ČASOPIS BEZ KOMPROMISŮ

ZX Magazín 1/96

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních

Vydává:
Heptau – Zbyněk Vančura
Zvonařova 6
130 00 Praha 3
tel 12 35 68
IČO 44 36 17 51
DIČ 803 7408120192

Šéfredaktor:
Jakub Hynek

Redakce:
Lubomír Blíha
Jan Hanousek
Jakub Hynek
Jaromír Krejčí
Jan Leoll

DTP:
Graf úprava a sazba Jan Hanousek
Karikatury + obr na str 33 Hlíšač
Technická podpora při tvorbě titulní strany D Felsyna Z Vančura a R Schwetz

Obvál obálky:
WOW s r o

Tisk:
ÚSI – Tiskárna

Cena výtisku:
34 Kč pro předplatitele 32,30 Kč

Předplatné:
Předplatné čtení čísel ání 193,80 Kč. Objednává se zaplacením složenky typu C na adresu vydavatele (Zbyněk Vančura, Zvonařova 6 130 00 Praha 3)

Do zprávy pro příjemce uveďte od kterého čísla si ZX Magazín předplácíte

Podávání novinových zásilek povoleno ředitelstvím pošt č j 5064/1995 ze dne 5 1 1995

ISSN 1210-4833

(C) 1996 ZX Magazín Heptau publ

Jakékoliv reprodukce a přetisk materiálů z tohoto časopisu jsou možné jen s písemným svolením vydavatele

Za obsah a původnost příspěvku ručí autor Nevyžádané příspěvky se nevracejí

Kočka jménem Safran je výsledkem pokročilého genetického inženýrství Její stvořitelé se nechali inspirovat podobou koček z kreseb v hrobkách egyptských Faraonů

Redakční rubriky

Obsah 3

Úvodník 4
Vážení čtenáři, milí spectristé, omlouváme se

Jak psát články... 4 a 31
Laká vás kariéra přispěvatele ZX Magazínu? Zde se dozvíte jak (a co...) psát.

Rozhovor: Tritolsoft 5
ZX Magazín vám přináší rozhovor s autorem Dradotu, Booteru a.

Preview: Prince of Persia 6
Myslíte si že to není možné? Jak se to ovšem vezme...

Preview: Lucky's Animator 7
Slibujeme vám ho již dlouho takže se sluší informovat o posledních novinkách.

Preview: Video Disk Player 7
Přehrávání rozsáhlých animací je na Spectru obtížné vzhledem k velikosti jeho paměti Pokud však použijete

Demománie: Demobit '95 19
Výsledky největší česko-slovenské demoparty (a něco navíc)

Freeware ZX Magazínu 20–21
Popis prvních dvou kompletů freewarových programů

Serial: CP/M 26–27
Třetí pokračování podrobného popisu klasického osmibitového operačního systému

Hardware: ROM, RAM, EPROM, PROM, ... 28
Jak rozšířit paměť Spectra třeba až na neuvěřitelných 528 KB?

Programování: Tisk ze ZX 602 na tiskárně Epson 29
aneb „udělej si sám.

Listarna 30–31
Nad dopisy čtenářů

Kultura: Plas v Lucerně 33
Reportáž z plesu kde byli (temer) sami Spectristé

Intro 34
Stále na svém místě!

Příště... 35
O čem se dočtete v příštím čísle ZX Magazínu

Recenze

První CD pro ZX Spectrum 8–9
Že by někdo připojil CD ROM ke Spectru? Kdepak – na to si ještě počkáme.

Booter 10–11
Nový bootovací program pro jednotky D 40 D 80 nebo Kompakty A stojí opravdu za to!

ZX 603 12–14
V minulém čísle jste si přečetli něco o textovém editoru ZX 602 Dnes tu máme megarecenzi jeho nástupce

Hunt for Red October 15
Jedna z mnoha her napsaných podle filmového námětu Mimochodem viděli jste film Hon na ponorku?

Laser Squad 2 16–17
Na Spectru je spousta vynikajících her Laser Squad je jedna z nejlepších.

After Burner 18
Také vás fascinoval automat jménem After Burner?

Návody

Dalivarance 22–23
1 část rozsáhlého návodu na tuto jedinečnou hru Až si ho přečtete už vás v Deliverance nic nepřekvapí

Rambo 3 24–25
„Právě jsem se vrátil z Afganistánu," říká Rambo Chcete si tam také zajet?

Akcionář 2 – Cheat 25
Ve skutečnosti to na burze tak snadno nejde ale v Akcionářovi si svůj miliónek vydělá snadno

Uvodnik

Úvodník

Vážaní čtanáři, milí apectristá,

držíte v rukou první číslo nového ročníku ZX Magazínu. Ano, začíná nový ročník časopisu, kterého výšle v minulém roce pouhá dvě (!) čísla. Věřte, že v této situaci se jen velmi těžko hledají pro uvodník taková slova, která by tento stav dokázala vysvětlit. Vysvětlit nikoliv ospravedlnit – protože když místo šesti čísel časopisu vydou jen dvě, je to skutečně neomluvitelné. Kromě toho, že to v předpokladu vyvolá pocit nesoudnosti v horším případě i představu nepotřebných umyslů, je to především vzíklé nízké profesionality těch, kdo časopis připravují.

A zde je právě jádro celého problému. Změna vydavatele proběhla začátkem minulého roku a tíha všech činností s vydáváním spojených spadla v podstatě na dva lidi. Než se podaří zajistit všechny potřebné formality, vytvořit články a vydat první číslo, byl tu první skluz. Na jeho dálším prohloubení se pak podepsala celá řada faktorů – problémy s tiskárnou, malým nákladem a v neposlední řadě i spolehlivostí různých osob, na nichž byť časopis i různou měrou závisly.

Uvědomte si prosím, že v nové redakci byli bez výjimky lidé, kteří nikdy předtím nic podobného nedělali. Zájem některých z nich postupně opadl, časopis však zůstal a dělal ho jen v jednom nebo ve dvou lidech, to je práce skutečně nadlidská. Ohromně nadšení s nimž nový vydavatel časopis na začátku přebíral, aby jej pro Vás spectisty zachoval do budoucna, bohužel nemohlo samo o sobě překonat problémy s nimiž se pak po celý rok potýkal. Malé zkušenosti a vcelmaně amaterské podmínky v nichž časopis vznikal, pak logicky zapříčinily situaci, v níž nyní jsme. Přestože jsme ji nezavinili jen my, sami cítíme svou odpovědnost a velký dluh vůči Vám, čtenářům.

Původně mělo v minulém ročníku vyjít ještě číslo 3, které bylo kompletně připraveno a odesláno do tiskárny začátkem prosince loňského roku. Není jistě zdaleka vina na České poště nebo pracovnících tiskárny, ale po mnohých urgencích byla zásilka nalezena na poště nevyzvednutá.

Poučili jsme se, změnili jsem tiskárnu, poště i adresy příjmu nevehme a dělame co muzeme abychom vse napravili. To nejdůležitější, co u čtenáře bezpochyby rozhodne, jsou termíny, v nichž časopis vyjde. Naprosto si to uvědomujeme a snažíme se všechny minulé chyby co nejrychleji napravit. Ačkoliv jsme v určité časové tísni, všechny články před uveřejněním pečlivě vybíráme a kor gujeme. Už by se tedy nemělo stát, že v ZX Magazínu budou sečítat pravopisné chyby i kdo jsou se s svou mateřší nou jinak na šíru. Pokud přesto v časopise nějaké chyby objevíte (a to nejen pravopisné, stylistické, ale případně věcné chyby v článcích), neváhejte a napište nám o tom. Stejně tak nám napište, budete-li mít jakýkoliv nápad či námět k obsahu časopisu nebo jeho provedení. Vaše dopisy jsou jeden z mála způsobu, jak nám můžete dát najevo co si o ZX Magazínu myslíte a jak hodnotíte to, co pro Vás děláme.

Z celého srdce si přejeme, aby ZX Magazín zůstal takový, jaký vždy byl a jak jste si jej oblíbil – časopis pro všechny spectisty nabízející takovou „rodinnou" atmosféru jakou jinde nenajdete. Víme, že nás to bude stát ještě mnoho úsilí, ale jsme při pravém ho podstoupí, protože věříme, že to za to stojí.

Za redakci ZX Magazínu

Jakub Hynek šéfredaktor

Jak psát do ZX Magazínu

Jakub Hynek

Úvodem tohoto článku bychom rádi poděkovali všem, kteří již do našeho časopisu poslali nějaký svůj příspěvek. Jakékoliv další články od čtenářů velmi uvítáme, chystáte-li se něco napsat, nabízíme vám shrnutí základních informací.

Co psát

Pochopitelně to, čemu rozumíte. Programátoři se mohou podělit o své zkušenosti, konstruktéři poslat popis hardwaru. Hráči, kteří umí psát (nějaké kombinace) může napsat recenzi či návod hry, případně nakreslit mapu.

Pokud nejste v užívání počítače vyhraněni, ale prostě jen rádi píšete a chcete se podělit s ostatními, píšte cokoliv, co ne souvisí se Spectrem nebo Didaktikem, případně obecně s počítači (reportáže, povídky atd.).

Jak psát

To je skutečně klíčová otázka, kterou proto rozebereme podrobněji. Nejzákladnější pravidlo zní: Píšte česky! (Slovac samozřejmě slovensky.) Pokud se nyní usmíváte, buď umíte psát perfektně (honem nám něco pošlete) nebo nevíte o čem je řeč.

Co tedy patří k dobré češtině

1) Neopakujte stejná slova, a to ani v různých podobách (např. připojení, připojit). Rovněž se snažte nepoužívat zbytečné cizí slova.

2) Pokud to bezpečně neumíte, nepoužívejte příliš dlouhá souvětí – snadno v nich ustáte chybu. Jen jednoduché věty ale také nejsou moc hezké.

3) Nejhroznější chyba, které se lidé ve snaze psát spisovně často dopouští, jsou výrazy typu: aby jste, kdyby jsem. Správné tvary jsou (já) bych, abych (ty) bys, abys (on, ona, ono) by (my) bychom, abychom (vy) byste, abyste (oni) by, aby!!!

4) Za čárkou teckou, otazníkem, otazníkem, středníkem se vždy dělá mezera, před těmito znaménky nikdy! Při použití pomlčky musí být mezera, jak před ní, tak za ní.

5) Nepoužívejte příliš text v závorkách, snižuje to přehlednost – většinou se jim dá vyhnout.

6) Standardní zkratky (ZXM, ZXS, D.40 ...) píšte v obvyklé podobě (prolistujte ZX Magazín). Používáte-li své vlastní zkratky nebo zkratky na zcela jasné, nejprve v textu uveďte, co znamenají a pak je důsledně píšte v jedné podobě.

7) Pozor na cizí slova. Píšete-li například Spectrum, vždy v tomto anglickém tvaru, pokud slovo tvarujete podle českých pravidel (spektrisický, spektrácky ...) je asi lepší použít česky přepis – ríčte se citem.

8) Další pravidlo už přímo v češtinou nesouvisí: snažte se za každou cenu vtipkovat. Uvědomte si, že co se zde vtipné vám nemusí tak připadat čtenárům.

9) Píšte vždy v pohodě a v klidu. Nemá smysl nic uspěchat, na textu je to poznat.

10) A toto je zcela nejdůležitější zásada – než nám něco pošlete, alespoň jednou si to po sobě důkladně přečtěte a odstraňte chyby. Pokud si něčím nejste zcela jistí, dejte text ještě přečíst někomu jinému.

Formální stránka

Zatím jsme se tedy věnovali jazykové a pravopisné stránce vašeho textu, nyní pár slov k té formální.

Dobře si rozmyslete, co chcete psát. Má-li to být recenze hry, zamiřte se na to, jak hře vypadá (nezapomeňte na námět). Nevích můžete přidat fintu nebo cheat, ale hlavní smysl recenze je, aby ostatní viděli, jaka hra je. Nesmí chybět celkové hodnocení – 0 až 100 % jednotlivé prvky hry (grafika, animace, hudba, ...) rozeberte v textu.

Píšete-li návod, věnujte se hře spíše technicky – co a jak udělat, kudy jít. Samozřejmě se můžete zmínit o kvalitě hry a přidat stručné hodnocení.

Ke každému článku (pokud to jen trochu jde) přidejte obrázky. K návodu nebo recenzi snadno vyrobíte screenshoty (např. tlačítkem SNAP, že?). Článek bez obrázku znamená spoustu práce navíc, v krajním případě nebude otištěn. Obrázku může být hodně, aby bylo z čeho vybírat. Má-li smysl obrázky nějak popisovat, udělejte to.

dokončení na str. 31!!

Lubomír Bláha, mezi uživateli Spectra známý jako Tritolsoft, je autorem několika užitkových programů pro tento počítač. Rozhovor s ním jsme pro ZXM zaznamenali již loni v létě, při jeho návštěvě v ostravském klubu.

Tritolsoft

Jaromír Krajčí

Jak začít? Měl bych tě nějak představit. Tak třeba kolik je ti let?

Ono se to každý rok mění a tak ti raději řeknu, kdy jsem se narodil a ty si to dopočítáš. Světlo světa jsem spatil poslední dne předposledního měsíce roku, kdy J. M. Jarré vydal svoji první pecku Oxygene.

To byla tuším v roce 1979?

Překvapuješ. Schválně, co vydal o dva roky později?

Najmenovala se tak třeba nějaká hra na Spectru?

Bodyješ. Byl to Equinoxe. Ale nechme těch žárovek, elektrotechniky mám ze školy plné zuby.

Tím jsi na cestě prozradil, že studuješ elektrotechnickou průmyslovku. Naučil ses tam něco šikovného z hardwaru?

Upravil jsem si svoji 128 +2A pro práci s D40 a pracuji na implementaci SRAM do druhé patice. Tyto zásahy moje ZXS snáší docela slušně a pracuje i nějakou tu chybu připojení signálu. Ale doma to raději nezkoušejte, na každý počítač to snese.

Přesto ti kamarádi svoje Spectrum občas k podezřelým experimentům s důvěrou svěří, ne?

K experimentům ne. Známým dělám jen ověřená úpravy, při jejichž ověřování moje 128ička utrpí mnohá přeškrabané spoje a drátové propojky.

Ale spíš než přes hardware tě budou čtenáři znát jako programátora.

Programování je mi přece jenom trochu bližší. A hlavně ZXS ještě nikdo programem neodpálil.

Programování jakých programů dává přednost?

Raději mám systémové programy. Teď když už mám komentovaný výpis ROM D40, je práce o něco jednodušší.

Tvoje programy na trh uvádí firma J.H.C.S. Řekni, je to nějak finančně zajímavé?

Není, ale já neprogramuji pro peníze. Tři programy pro osmibity není u nás rozsáhlý. Moc se nekupuje, spíš kopíruje. To co vydělám u J.H.C.S. mi stačí tak ne svačiny.

Tvůj program BOOTER, který právě dokončuješ, mě velmi vyspělé ovládání. V každém tvém novějším programu je zabudován ovladač myši, grafické uživatelské rozhraní apod. Není to na Spectru zbytečný komfort?

Kdybych si to myslel, tak bych to nedělal. Myslím si, že program je hodnocen ve velké míře podle způsobu ovládání a komfortu komunikace s uživatelem. Jakkoliv dokonalý program s „dementním" ovládáním nebude nikdo používat. Je to přesně vidět na vývoji programů na víceúčelových strojích. Komfort především - na úkor rychlosti nebo velikosti. Ale takovýmto směrem bych se nechtěl vydat. Komfort ano, ale v rozumném poměru k velikosti a rychlosti programu.

Velkou výhodou grafických uživatelských prostředí je také sjednocení systému ovladačů, standardizace výstupu. Jak se díváš na podobnou možnost na Spectru?

Myšlenka sjednocení ovladačů a komunikace s uživatelem je pro většinu lidí velice příjemná. Nikdo se nemusí starat o to, zda program „umí" ovládat jeho tiskárnu. Prostě zadá tisk a pokud systém má ovladač, tiskne. Takový přístup velice usnadní programátorovi i uživateli život. Co by za podobný systém dal Universum při psaní ovladačů pro svůj DESKTOP. Po zvážení výhod sjednocení jsme se rozhodli zavést normu zvanou OPAT (Objektová Programová ArchiTektura). Tato „norma" se snaží ulehčit práci programátorům pracujícím s různými diskovými systémy.

První aplikace napsaná pod OPATem se chystají. Budou opravdu bezproblémové fungovat?

Je mohu mluvit jen za „sekci" MDOSu, neboť tam dělám ovladače já. Bezproblémové budou. Možná ne v první verzi, protože udělat bibliotéku programů je nemožné, neboť bibliotéky jsou neuvěřitelně vynalézavé. Ale mezi lidmi se dostane jen 105% funkční verze. Připravuji se ovladače pro BETADISK a +3 DOS a za jejich spolehlivost budou zodpovědní jejich autoři.

Chystáš nějaká nová překvapení, na které se mohou uživatelé těšit?

Chystám Tritol Utilities, ale nevím, se mohou opravdu jen těšit. Vzhledem k tomu, že letos dělám maturitní práci, nebudu mít na programování na Spectru moc času. Pokud u Spectra vydrží ještě rok, pevně doufám, že se dočkají. V nejbližší době to vypadá jen na různé utility a dodělávky jako Clip a jeho utility, již zmíněné ovladače pro OPAT nebo Gramon 128.

Opravdu doufáš, že Spectrum vydrží?

Pokud vydrží uživatelé, tak Speccy určitě ano. Co se týče mého Spectra, vydrží, pokud se do něj nebudu moc hardwarově hrabat. Ale vážně. V dnešní době Spectrum nemůže konkurovat počítačům s větší pamětí, hardd skem větší VRAM apod. Speccy je takový lidový stroj. Když mu rozumím, můžeš nad ním upírat zisk. Ale To se ti na Amize nebo PC skoro nemůže stát. Vždy se objeví nějaká nová deska zvyšující výkon a zmenšující možnosti úprav. Zkus si ve svém PC „dobastlit" statickou paměť místo ROM BIOSu!

Přestože se stále věnuješ naplno Spectru, dělá také něco na svém PC?

Nerad, ale ano. Svoji 386DX40 používám pro tvorbu zpráv z měření do školy, psaní článků pro ZXM a počítání animací pro ZX. Na takové úkony PC stačí lépe a Spectru by zbytečně zabíraly strojový čas.

Pokoušel ses také tvořit něco v Céčku a Pascalu?

Opravdový programátoři nepoužívají Pascal! Ne že bych byl opravdový programátor, ale Pascal opravdu nesnáším. Jeden rok jeho výuky na SPŠE mne absolutně odradil. Céčko je něco trochu jiného. Více se podoba assembleru a je tak nějak hezčí. První programky jsem v něm napsal, ale není to nic moc. Assembler je assembler, ale kdo se má tý PC přelízky a dvná registry učí. Možná tak Scholek. *(Pozn. redakce: Tasm 80C6 má letos Tritolsoft ve škole)*

Jsi členem redakční rady ZX Magazínu. Myslíš, že jeho vydávání má budoucnost?

Bez časopisu to nejde. Informovanost o dění je důležitá. ZX Magazín nikdy nebude vydělečná činnost a čím méně lidí ho bude číst, tím bude dražší. Časem se tak může stát, že když bude 500 čtenářů, tak bude jedno číslo stát 50 korun, neboť vydávání bude neskutečně drahé. Pokud se ale najdou lidé, kteří budou ZXM opravdu chtít, tak si ho koupí za takovou cenu.

Teď jednu otázku na konec. Je o tebě známo, že jsi k nezastižení. Bydlíš ne samém kraji Prahy a navíc nemáš telefon. Nekupuješ si náhodou třeba Eurotel?

Byť k nesehnání je občas docela dobré. Alespoň se moje číslo nestane on-line help na programy různých firem. Kdyby si lidé kupovali více mých programů a přátsky si je nekopírovali, mohl jsem už mít kldné ten Eurotel i s pozlaceným sluchátkem.

Díky za rozhovor.

No není zač. Kdybych tady v tebou nepovídal, mohla za tu dobu vzniknout třeba nějaká zajímavá utilita pro Booter.

Já doufám, že jich udělá ještě dost. ■

Prince of Persia

aneb hra, kterou na Spectru nejspíše neuvidíme...

Jan Hanousek

‚Pisidlo' a jemu podobni...

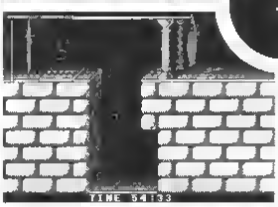
Když na PC vznikla hra Prince of Persia (dále PoP) byla to malá revoluce. Tak plynulá a dokonale animovaná postavička do té doby nebyla v žádné hře k vidění. Však také autoři několik let (no, možná přehánim...) neděláli nic jiného než ze obcházet parky a hříště a videokamarou natáčeli běhající, skákající, houpající se i jinak skotačící děti, pak zaznam dalších několik let (tak to opravdu přehánim!) studovali a nakonec dalších několik... Tak dosť! Výsledek byl ohromující. Příběh o princezně které se ma podvodný zlemu chlapnu vezírovi byl poutavě dokreslován pomocí krátkých animovaných sekvencí mezi jednotlivými hernimi úrovněmi (např. Vezír se vzteká a cloumá princeznou. Princezna si hraje s malou myškou. Atd. atd.) Firma Broderbund vyrobila verze hry PoP pro Amigu a Apple a po letech dokonce vznikl druhý díl, sice s ještě lepší grafikou (grafika PoP 1 byla až na tu animaci výdřu jednoduchá) ale o mnohé již ne tak slavný a úspěšný.

‚SAMík' a další osmibity...

Když se zabalo prostředka [illegible] vyrábět PoP pro SAMa, nebylo [illegible] řeč než se mu dostal do rukou. A stalo se za to SAMacky PoP byl rychlejší, než ten na Amize a vypadal skoro stejně. Výborná úvodní hudba (a vlastně i in-game zvuky) byla dílem Františka Fuky, kterému za to firma Revelation [illegible] PoP pro SAMa vydala, nedala ani cent. To ještě úžasné konverzi z 16ti-bitu na SAMa se začalo poslouchat cosi o další skvělých konverzích, z nichž nakonec vypadli jen strašně pomalí Lemmings. PoP později (pokud jsem dobře slyšel...) vznikl ještě na C-64 a snad i na Amstrada.

A co ZX Spectrum?

Když se na konci loňského léta dostalo do rukou (PC...) několik obrázků, které vidíte na této stránce, byl jsem v šoku. Tetam byla moje depresivní nálada. Prince of Persia na Spectrum – zázrak! Zklamání následovalo velmi rychle. U obrázků byl kratký read me! I ve kterém jsem se dočetl, že Chris White a Simon Cooke (tito dva lidé v roce 1991 vyrobili právě samackého PoP...) na PoP pracovali, nicméně Domark s PoP pro ZX Spectrum nechce mít nic společného a [illegible] Broderbund [illegible] peněz. Takže o perském princi pro ZX Spectrum si nejspíš můžeme nechat jen zdát. Naděje ně zn. snad jen to, že by se mohla trochu změnit grafika a spektracký PoP by vyšel pod jiným jménem. ■



Název:	Prince of Persia
Program:	Chris White
Grafika:	Simon Cooke

Titulní obrázek spektráckého ‚Prince' je obzvláště pevedeny. Kdyby ovšem byl v multicolouru... Fleškové. Co vy na to?

Několik zajímavých údajů o Chrisu Whiteovi (čerpáno z YS ledna 1992)

Je stejná story jako František Fuka (ročník 1968).

To znamená že letos mu bude 28 let...

Programuje od svých devíti let.

Samozřejmá ne napřetžitě...

Práce pro SAMCo/Revelation bylo jeho první počítačové zaměstnání.

Jí rád čínská jídla

Ještě jednou Animátor

aneb program, kterého se snad někdy dočkáme...

Jan Lodl

Když jsme před rokem na stránkách ZX Magazínu přinesli informace o novém projektu s pracovním názvem Lucky's Animator, netušili jsme v redakci, že tato krátká zpráva bude mít takový ohlas. Především u firmy J.H.C.S., která byla v článku uvedena jako potenciální producent tohoto programu, se začaly hromadit dopisy nedočkavých uživatelů. Po dlouhou dobu jako by se nic neděli. Hlavní program animačního balíku s názvem CLIP mohl vidět účastníci letošního SAMCONu a dokonce zde byla k mání i „chodící" betaverze. Konečný program však stále nikde.

Co se tedy stalo? Dočkáme se animátoru a kdy? Odpovědi autor celého projektu Jaromír Krejčí z ostrovského Sinclair klubu.

Náš animátor jsme začali vyvíjet již v letě 1994. Za první půlrok práce byla většina důležitých věcí hotova a proto jsme ohlásili první verzi již na SAMCONu 95. Bohužel však hlavní programátor Lukáš Bárczay z mnoha důvodů nestihl tento program dokončit a tak ee vývoj prakticky zastavil.

Nejdůležitější část animátoru, program pro editaci a přehrávání sprajtové grafiky s názvem CLIP je skoro hotov a některé utility také. Protože Lukáš je stále více zaneprazdněn, měl by programování převzít někdo jiný. Kdo jiný by to mohl být než Lubomír Bláha (Tritolsoft), autor utilit v tomto programovém balíku.

Když všechno dobře dopadne a Lubomír se zvládne v několika desítkách KB zdrojového kódu od Lukáše zorientovat rychle, mohl by být CLIP hotov poměrně brzy. Přesný termín uvedení na trh si však netroufnu odhadnout.

Jak bude nový animátor vypadat?

Jak jsem již zmínil, jádrem celého animačního balíku bude program CLIP, v němž sprajty vznikají a upravují se. V jednom celku je tu spojen editor sprajtů s kontrolním přehrávačem vytvořené animace. Při mém prostředí CLIPu půjdou volat některé paměťově méně náročné utility podobné jako v Desktopu nebo ZX 603. Ostatní utility budou přidány ve formě samostatných programků. Už teď zde najde nástroje pro dodatečný sestřih filmu, konverze do jiných formátů uložení grafiky, převaděč screenů do formátu CLIPu apod. Současně balíku bude také oblíbený freewarový grafický monitor Gramon a jeho nejnovější verze Gramon II, spolupracující s disketovou jednotkou Didaktik. Hovoří se také o speciální verzi Gramon 128.

A co slíbená George K.'a AnimAce?

Balík AnimAce, který měl zahrnovat celý stejnojmenný seriál ze ZX Magazínu, nám George K. slíbil hned, když se o našem projektu dozvěděl. Jak to vypadá, AnimAce se s největší pravděpodobností nedočkáme. Jiná má teď jiné starosti a ke Spectru se asi lezko dostane.

Namísto AnimAce tu bude jedna perlička pro všechny, kdož rádi dokazují, co všechno Spectrum dovede. S animátorem budeme šířit jednu celou drakeiu věnovanou prehrávači velkoplošné animace přes 2/3 obrazu přímo z disku programu Video Player. O něm si ale přečtete na jiném místě této strany.

Ještě jednu otázku, trochu odjinud. Clip a většina jeho utilit budou napsány pro OPAT. Budou dodávané ovladače podporovat také MDOS 2.0? Nebudou mít uživatelé tohoto systému problémy?

Přestože ovladače DCSI jdou operačnímu systému lakhkajrc „na tělo" Tritolovy ovladače by snad měly být bez problémů. ■

Název:	Clip
Aut. projektu:	Jaromír Krejčí
Program:	Luckysoft & Tritolsoft
Producent:	J.H.C.S. *(v jednání)*

Jak přehrát video na ZX Spectru

Jaromír Krejčí

Nevěříte? Animace přes dvě třetiny obrazu? Nevěříte? Jak to tak, program Video Disk Player (VDP) to dokáže. Tedy dokáže ale jen pokud máte disketovou jednotku Didaktik nebo Betedisk. Program VDP totiž umí přehrávat velkoplošné animace, sekvence které jsou z paměťových důvodů uloženy na diskovém médiu, odkud jsou v průběhu animace přehrávány.

Jako zdrojové soubory pro animaci mohou posloužit mj. digitorované sekvence z psíčkovských FLI souborů, čímž z skate nepřebernou možnost výběru předloh. Jako demo autori sVDP přikládají ukázky animace zkonvertované z 3D Studia (viz obrázek) a také pruleť Irácké krajinou vygenerovanou programem VISTA Pro. Formát uložení dat je velice jednoduchý, i sk mus být pouze naformátovány na 8 sektoru ve stopě) a tak si ještě sami vytvoříte brzo několik vlastních animací. Na jedno se ale připravte – spotřeba disket je vysoká.

Program pro animaci využívá 2 VideoRAM ale ani majitelé 48K Speciee nepřijdou zkrátka. Animace na 48-ičce je jen o něco méně plynulá. VDP si sám pozná, na jakém diskovém systému běží, čímž odpadají problémy s dvojí verzí programu. Programátoři šli dokonce tak daleko, že VDP si sám najde animaci na disku.

Když se s VDP setkáte? Autoři uvádějí, že celý program je téměř hotov. A co za to? Nic, program je totiž freeware! ■

Takto vypadá originální obrázek ve „FLI souboru

A takto vypadá tentýž ve VDP

Název:	Video Disk Player
Autor:	Cygnus & Tritolsoft
Producent:	*freeware*

První CD pro ZX Spectrum

Lubomír Bláha a Jaromír Krejčí

CD mánie

Kdo by v dnešní době neznal CD disc. Malý lesklý větší nou stříbrný kolouček na který se vejde spousta minut hudby v nejvyšší kvalitě. Nástup CD před několika lety byl naprosto bleskový. CD velice rychle z našich domácností vytlačuje klasické vynilové nosiče které si drží svoji pozici snad jen u profesionálních diskžokejů. Technologie přehrávání CD disků je dnes natolik vyspělá, že není zvláštností běžně vidět přenosné CD players namísto walkmanů.

Vysoká kapacita a kvalita digitálního záznamu na CD se velmi rychle ujala i pro ukládání dat pro počítače. V nedávné době – co je 10 let ve srovnání se stěmi vesmíru – se začaly objevovat tzv. CD-ROM pro PC, později i k Amigám, Macum a dalším více než osmi (hrabě devět) bitovým strojům. Všechny tehdy chlubila kapacita 650 MB. Výrobci hardware se začali předhánět ve výrobě CD mechanik. Tyto mechaniky se od běžných CD přehrávačů lišily několika „drobnostech". Především mají datový konektor pro připojení k počítači, většinou mají jen tlačítko OPEN/CLOSE, popř. PLAY a nic víc. Všechno ostatní zařizuje software počítače.

Na datových mechanikách lze přehrávat jak datové tak hudební CD (když máte software nebo tlačítko PLAY). Postupem času výrobci mechanik přišli s dvourychlostními mechanikami, potom s třírychlostní, pak čtyřrychlostní, pětirychlostní, vynechali si vrhli se rovnou na šestirychlostní, které je hitem posledního doby. Všechny tyto mechaniky se jen přečítají v rychlosti, se kterou vám do PC přenesou renderovanou grafiku nějaké velice originální 1 300 MB dlouhé hry.

Kdo nemá dnes u PC CD-ROM mechaniku začíná být na vedlejší kolej. Nový fenomén multimédia, přinesl velké datové nároky a tomu nejlépe vyhovuje právě uložení dat na CD-ROM.

Trocha teorie o CD záznamu

Mnoho lidí o CD v jen tolik, že za „stříbrné plachy" je záznam snímán optickým způsobem. Málokdo ale ví další zajímavé věci okolo těchto „zazlečných" kotoučků. Především, že záznam na CD začíná ve středu a v soustředěných kružnicích postupuje k okraji. Aby byla zachována obvodová rychlost a tím i hustota dat musí se ubírá rychlost při čtení mení (to je zásadní rozdíl mezi CD a všemi ostatními záznamovými médii – disketou, kazetou, černou deskou...).

Záznam na CD je vytvořen díg tálně. Jedničky a nuly jsou zaznamenány jako malé díry v kovovém povrchu. Vytvoření těchto dírek je možné dvěma způsoby: lisováním v tvárně (velké série) nebo vypálením na speciální mechanice (kusová výroba). Je zajímavé že vrstva hmoty která chrání stranu záznamu je několikrát silnější než vrstva chránící stranu, kde bývá potisk.

Hodně lidí si myslí, že záznam na CD je věčný a nezničitelný. Není to pravda. Pokud se o své CD budete špatně starat a poškrábete je (což se stane velmi rychle), tak vám bude klidně „přeskakovat" stejně jako klasická deska. Většina moderních CD přehrávačů má sice korekci chyb, takže pokud je třeba povrch jen „upatlaný" na výsledný zvuk to většinou nemá vliv. Je ale dobré si vždy pečlivě překontrolovat kvalitu CD hlavně pokud není nové.

A jak je to s velikostí záznamu? Na běžné CD se vejde přibližně 74 minut audiozáznamu což odpovídá asi 650 MB digitálních dat. Někteří výrobci CD-ROM však dokážou vměstnat na CD o dost MB v celkovém na úkor kvality.

Konečně ZX Spectrum

ZXS zůstalo s dynamickou usetřeno po dlouhý čas. Bylo připojováno k magnetofonům a různým diskovým systémům. Ale firma Code Masters která se proslavila sérií her DIZZY uvedla na trh první CD pro Spectrum. Jeho název je „THE CD GAMES PACK – 30 GAMES ON CD". Na nás trh je uvedla také dobře známá firma Proxima která je rovněž poskytla naší redakci k recenzi.

Při hledání způsobu jak uložit co nejvíce svých her (většinou tzv. „budget") najednou v elegantním formátu padlo u Code Masters rozhodnutí právě na CD. Výroba větší série CD se poměrně vyplatí a tak CD pro Speccy je na světě. Samozřejmě za se nejedná o CD typu CD-ROM podle normy ISO. Code Masters použili zajímavou fintu jak využít CD jako datové mám um bez speciálního interface. CD GAMES PACK je v podstatě hudební CD se zvukem ZXS. K nahrání dat do Spectra vám tedy stačí obyčejný CD přehrávač! Naproti tomu se díky této metodě na takové CD vejde baleko méně dat a rychlost nahrávání je samozřejmě menší než by byla u CD ROM.

Tak k věci

Poté co od vás distributor obdrží 540 Kč dostanete od něj na oplátku modrou krabici s obrázkem CD na obalu, znakem Code Masters a spoustou anglických textů. Uvnitř naleznete CD v obvyklém obalu, kazetu bez krabičky, manual (pro změnu modrý), kabel pro připojení CD přehrávače, redukci z jack 3.5 mm na 6.3 mm, registrační kartu a příručku s popisem možných problémů a jejich řešení.

Jednotlivé komponenty se vám nyní pokusíme popsat. Krabice je hlavně poutač na zákazníky. Na horní straně jsou nápisy v angličtině které se vás snaží přesvědčit o tom, že právě tento pack chybí ve vaší sbírce. Na zadní straně krabice jsou vyobrazeny obaly od kazetových verzí všech her na CD obsažených a text který si dovolíme ocitovat „Tento soubor obsahuje 30 nejlepších her od CodeMasters pro vaše počítač. Veškeré rychlé nahrávání – jen 20 sekund. Jedna hra na jedné stopě. Maximální spolehlivost, žádné chyby při nahrávání, veškeré zpracování pro výtobě digitální. Obrovská kapacita – okolo 12 MB dat. Snadné použití obsahuje kabel (v celé než 8 stop dlouhý) a redukci a obsáhlý manual."

Se spoustou tvrzení nesouhlasíme, ale o tom dále.

CD je celkem obyčejné s jednobarevným potiskem „THE CD GAMES PACK SPECTRUM 48/128" a logy firem Code Masters a PDO (výroba CD). Kazeta nese potisk CD LOADER SOFTWARE SPECTRUM 48/128" a je na ní na obou stranách několikrát za sebou stejnojmenný zavaděcí program.

Manuál je společný pro ZXS, Commodore 64 a Amstrad CPC. Dvě strany jsou věnovány popisu připojení, instalace a obsluhy (anglicky a německy). Dvě strany padly na seznam her. Zbytek manuálu je popis jednotlivých her. Popisy jsou vždy anglicky a někdy i německy, italsky a francouzsky. Pořadí popisu neodpovídá seznamu na začátku a občas neodpovídají ani názvy. Manuál není zrovna podrobný u některých her je jen popis ovládacích kláves.

Propojovací kabel má na jednom konci jack 3.5 a na druhém 9 PIN Cannon konektor s jeskousí krabičkou. V ní po „demontáži" naleznete oddělovací obvod tvořený dvěma tranzistory a několika rezistory. Redukce je obyčejná, sériově vyráběná.

V balíku je přiložena i registrační karta, kterou můžete zaslat na adresu producenta a povi-

All Terrain Vehicle Simulator – zřejmě nejlepší hra z celého CD

Je pravda, že se žádné chyba typu „Tape loading error" se při nahrávání neobjeví což ale neznamená, že se taková nevyskytnout nemůže. Hře se po chybě nespustí ale chce nahrávat dál a musíte to zkusit znovu. Pokud to nejde dá se to zkusit z jiné stopy. Na CD jsou totiž všechny hry dvakrát. Buďto chtěli výrobce využít místo na disku nebo je to právě z důvodu možných chyb (když nejde první kopie zkuse druhou)

CD najdete na CD

Jak z názvu CD napovídá, jedná se o herní balík. Je možné že v době svého vzniku byly hry které na CD najdete hrály číslo jedna. V současné době se ale jako „pařenské" hry určitě neujmou. Mnohem lákavější by bylo vydat na CD třeba všechny DIZZYovky. Známe lidi kteří to zvlášť vajíčko přímo „žerou". Dá se říci že z tohoto pohledu je CD ja spíše kuriozitou a lahůdkou pro sběratele.

Takže co tam vlastně všechno je? Tady je seznam všech her které CD obsahuje (pořadí je podle toho jak jsou na CD uloženy)

BMX 2 – Dirt Biking – Standard. Treasure Island Dizzy. Snooker. Feel Food. Rugby Simulator. Jetski Simulator (Part A). Dizzy. 3D Starfighter. BMX – Quarry Racing – Expert. Pinball Simulator. 11 – A – Side Soccer. Pro Ski Simulator. Ghost Hunters. Jetski Simulator (Part B). Grand Prix Simulator 2. Super Stuntman. Fruit Machine Simulator. BMX Freestyle. ATV Simulator (All Terrain Vehicle). Street Soccer. Moto X Simulator. Twin Turbo V8. Death Stalker. Indoor Soccer. Bigfoot. Arcade Flight. Skateboard Simulator. Soccer Ski. Street Football. Super Robin Hood. Vampire. Ninja Massacre. Slideshow (ukázky úvodních obrázků od všech her)

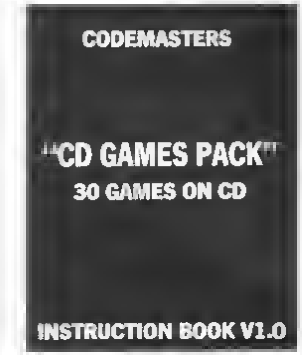
Závěrečné hodnocení

CD s nahrávkami spektrackých programů je zajímavý nápad. Nicméně vybírá hei a technická realizace projektu firmy Code Masters je na slabší úrovni. Na druhou stranu 18 Kč za hru není zase tak moc a pokud patříte ke citelům her firmy Code Masters jistě si přijdete na své

pro čtenáře ZX Magazínu s CD zatočil

Lubomír Bláha (Tritosoft) a Jaromír Krejčí (Studio 22) ■

Název:	The CD Games Pack
Autor:	Code Masters
Producent:	Code Masters
Dovozce:	Proxima v. o. e.
HOONOCENÍ:	60%



Booter verze 1.xx

BOOTER verze 1.xx

Jedna pro komfortní spouštění aplikací na vaší disketové jednotce D40, D80 nebo Kompakt

Jaromír Krejčí

Na úvod trochu historie

U kazetového magnetofonu to bylo s nahráváním programů snadné. Stačilo nastavit pásku a napsal přesně LOAD "" čímž se nehrál první nalezený program. Na diskelové jednotce to tak snadno nejde. Jméno nahrávaného souboru se musí vypsat hezky celé LOAD "*jméno". Neustálé vypisování jmen souborů, kombinované s volením příkazu CAT (velmi „šikovná" na klávesnici umístěného), každého brzy omrzí.

Operační systém MDOS má ovšem možnost hned po RESETu nahrát do paměti počítače program s názvem RUN po odeslání stejnojmenného příkazu (malé opáčko). Toho se šikovní už vatelé chopili a tak vznikly programy pomocí kterých lze jednoduše a pohodlně spouštět další tzv. RUNy. Kdo pamatuje začátky diskelových jednotek Didaktik, jistě mi dá za pravdu, že utvořit těchto programů byla zpočátku velice nízká. Pak ale přišel program Un RUN od Proximy. Byl to první slušně udělaný a navíc freewarový program, který se velmi rychle usídlil na většině MDOSových disket. Ten později ustoupil George K. s File Manageru, který je dnes asi nejpoužívanějším programem tohoto typu.

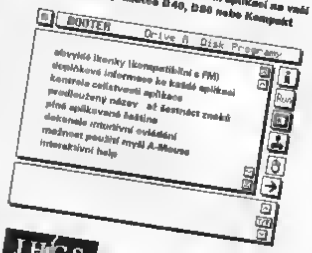
File Manager od George K. má jednu velkou výhodu. Používá totiž symbolické ikony známé např. z Windows nebo Amiga WorkBench. Ty se velmi rychle ujaly a nahradily tak „suchý" výpis předkládaných programů. (Vměstnat rozumný obrázek do plochy 3×4 znaky a případně jej obarvit, da sice značnou práci, ale dej, se udělat i docela pěkná dílka, viz např. ikonky od J. Flašky.)

Bootování nově

File Manager (FM) se stal jistým standardem. Když to již vypadalo, že jeho pozici nic nehrozí, objevil se nový program BOOTER od Tilolsoftu. Přesně se na co zase další RUN? Tenhle dlouho očekávaný program vlastně původně vznikl na objednávku firmy J.H.C.S., která chtěla pro svoje distribuční diskety vlastní elegantní zaváděcí program. Autor ovšem předčil očekávání a, jak si za chvíli přečtete, udělal více než jednoduchý zaváděč.

S BOOTERem trochu jinak

BOOTER se od ostatních programů tohoto typu liší svým pojetím. Není totiž určen jen pro samotné spouštění souborů z diskel, ale při práci s diskem podporuje rozšíření tzv. programových aplikací. Aplikací se tedy rozumí seskupení souboru různého typu na disku, které spolu dohromady tvoří jeden funkční celek (!), spustitelný program a všechny jeho části. Informace o všech aplikacích (data programu, ikonky a popisy) jsou ukládány do tzv. aplikačního souboru, kde jsou uloženy informace o tom, v jakém pořadí mají být aplikace vypisovány na obrazovku.



J.H.C.S. Jan Hanousek Computer Software

Mouse compatible

Grafické a obsahové zpracování manuálu je jako obvykle na vysoké úrovni...

Bootujeme...

Diskelis s novým BOOTERem se mi podařilo získat přímo od autora ještě před uvedením na trh. Je tedy možné, že některé detaily, které se v následujícím textu vyskytnou, jsou u „ostré" verze ještě trochu pozměněny. Nicméně by neměly být zásadního charakteru.

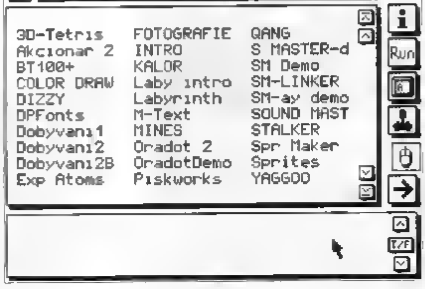
Takže dost povídání a podívejme se na vlastní program. Vlastně ještě pro upínost uvádím, že test jsem prováděl na mechanice 5.25" s kapacitou standardních 360 KB.

Po nahrání programu (za dobu stovnatelnou s nahráním FM) se na obrazovce objeví pracovní obrazovka. Už ta je na první pohled odlišná od ostatních programů. Především mi vaší pozornost upoutají výrazná funkční tlačítka v pravé části obrazku a pak rozdělení obrazovky do oken. Ale popořádku.

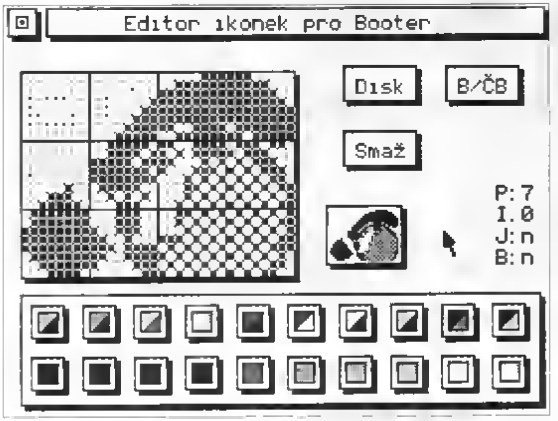
Aplikační okno je největší. Naleznete zde seznam aplikací uspořádaný podle definice v aplikačním souboru, znázorněný buďto v textové formě nebo kombinovaně s ikonkami. Za zmínku stojí, že ikonky jsou ve zdrojovém tvaru kompatibilní s ikonkami FM, takže žádné pracné předělávání nehrozí. Pod každou ikonkou je umístěn text s názvem aplikace o délce 16 znaků s pinou (!) podporou národní abecedy. Není zde tedy pouze jméno spustitelného souboru, ale opravdu jméno aplikace, podobně jako ve Správci programů pro Windows. Bohužel tato elegantní forma je vykoupena tím, že na jednu „stránku" se vejdou pouze čtyři ikonky. Na druhou stranu existuje i možnost nastavení pořadí zobrazovaných souborů, není takovým problémem si nejpoužívanější aplikace předsunout dopředu. K těm méně používaným se snadno dostanete nastavením přelačecím tlačítkem.

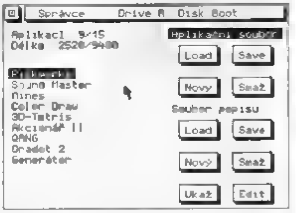
Jak jsem se již zmínil, program podporuje tvorbu tzv. aplikačních souborů, které obsahují všechny informace o aplikacích. Velmi praktickou možností programu je také popis aplikace. Text popisu je zobrazován v informačním okně hned s naklíknutím aplikace. Jeho výhody rych-

Komfortní způsob zobrazení obsahu diskety v Booteru (mód aplikací)



Mód souborů – v případě potřeby umí Booter samozřejmě zobrazit všechny spustitelné soubory na disku





V editoru ikonek si snadno nakreslíte, co potřebujete *(vlevo)*.. Ve správci aplikací snadno vytvoříte novou aplikaci nebo aplikační soubor pro konkrétní disketu *(nahoře)*

le ocenite Informacn okno má ještě jednu funkc Po prepnutí tlačítka „T/F" v tomto okně se vypíše seznam všech souboru patr cích k apl kac Proč to? Pokud dojde ke smazání nějakého souboru patr cího k aplikaci BOOTERu tuto apl kac jednoduše nespusti Nedojde tak ke zhroucani a vy muzete zečí snadno sjednavat nápravu Jaky soubor vam chybí zjistite snad no protože BOOTER v informacím okně se při vypisu souborů patnrcích k aplikaci namísto slnbutu vypíše text NENALEZEN

V záhlav pracovn obrazovky je l ta sloužící k načtení nove drskety (nápisy v p v c cast) a nastavení konf gurace parametru BOOTERu (kliknut m na nápisu BOOTER) Samotná možnost nastavení programu mne velice překvapila Nejmenm že jsou zde klasicke funkce pro uložení systemove konf gurace ale lze nastavit radu systemovych parametru jako napr dvojite krokování 80-ti stopa mechanky Ale o tom až za chvíl Vedle lišty v levem horn m rohu se nachaz tlacitko pro QUIT které provede totéž co RESET ovšem bez nepříjemneho SEEKu mechan k

To co dělá program velmi pohodlným je sada funkčních tlačítek Tedy vlastně dvě sady protože druha sada je dostupná po st sku tlačítka se spkou Tlacitky muzete volit zpusob ovládání programu zpusob vypisu v aplikačním ok ně vypsat READ_ME text (ktery si snadno lze vytvorit v DESKTOPu bez jakekol v konverze nebo upravy popř i nde s dodržanim určitych zásad) spouští zvolene aplikace a další Nepředbíhejme

Jak jsem j ž psal BOOTER poskytuje trochu vic než jen prostředek pro snadne nahráváni programů Firmo z prostredi BOOTERu lze totiž zavolat vel ce praktické utility editor ikonek a správce aplikačn ch souboru Jejich funkce je zřejmá Zvlasté propracovanou utilitou pak je editor ikonak ktary ve srovnání s jnym editory poskytuje značně pohodlnější prostředí

Jak jste možná z předchozího textu vytušil cały program je navržen pro ovládání myší (samozrejme A mouse) Utility dokonce velmi učelně používají všechna th tlačítka myši (ale stačí i jedno) Program se sice dá ovladat také pomocí klávesnice nebo Kempston joystiku ale kdo s jednou vyzkoušel praci s myší ten mi da za pravdu že s ni to jde daleko lepe (a to dokonce i s Kempston Mouse)

Spouštění aplikací

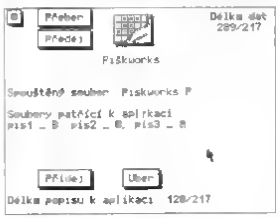
Aplikace se da z BOOTERu spustit dvěma zpusoby Prvn mané pohodlny ale pro neznale uz valele nazornější způsob je spuštění označené aplikace tlačítkem „RUN" Aplikace se jako akl vn označuje kliknutím na jej ikonku (tedy n ko v na jméno jako ve FM coz muže docela dobře zmásl)

Druhy zpusob ktary odráží primárni použitr myš je za pomoc dvojki ku na ikonku aplikace Tento zpusob je sice elegantnějši nicméně muže někomu dělat při použitr joystiku problemy

Vzhledem k tomu že BOOTER má dobře vyresenou správu paměti a před kazdym spuštěn m aplikace po sobě vyčistr celou paměť nedochazi při spouštěn programů k žádnym kompikacim

Když si nevite rady

Jak je videt grafik si dal na prostřadí velmi zalezel Pracovní obrazovka je přehledná, ovládání pohodlné přesto se však mohou vyskytnout problémy Nezoufejte vsak BOOTER má vlastní mierskiym help Nadhera! Pokud dvakrat kliknete na tlačítko „I" aktivujete velmi kvalitní nápovědu Ke každému prvku pracovní plochy na ktery kliknete se vám v okně objeví doprovodny komentář takže vlastně skoro nenr potreba návod



Chcete-li aplikaci v něčem pozměnit, jednoduše na ni ve Správci dvakrát kliknete – a rázem jste v komfortním editoru

Další možnosti

Na BOOTERu je velice sympatické že pr všem co umí nevyžaduje vic než Spectrum 48 K a hlavně nenr „platformově závislý" tzn že běží na jakemkoli počítači kde funguje DJ Didaktik. Funguval i na mé předělávane 128 +2A se 128 K Sinclair ROMkou která rada dělá v takovychto případech problémy Kompatib lita je navic podpořena možností prednastavení otevírání a zavrani portu v diskettové jednotce!

Ještě jedna zpráva pro m lovníky „nestandardních" zař zení Protože autor sám používá 80-ti stopou mechaniku 5 25" je v programu moznost nastavení dvojtého krokování hlavičky cimž lze na teto mechanice čist r diskety formátované na 360 K Co říkate?

Dvě verze programu

Program BOOTER existuje ve dvou verzinh Celé moje povídání bylo o lzv verzi placene tedy takové jakou si muzete koupit u svého prodejce software a vztahuje se na ni veškerá ustanovení autorského zákona Druhá je naprotí tomu volně šířitelna Setkáte se s nr na všech distribučních disketách od J H C S Muzete si j bovolně nahrát od kamaráda a zase je přidat dal Melou „vadou na kráse" teto verze však je zablokování ukládan rozložení aplikací na disk a to že k n nejsou dodávány utility (an z by z nr nešly spustit) Ale řekněte sem zdá se vám cena 99 korun za plnou verz vysoka?

Celkové hodnocení

BOOTERem jsem byl pres počátečnr skepsr nadšen Tritolsoft odvedl perfektn prác S programem se az na male vy mky (jako malé konky pro pretáčenr chybějí cr HOT-KEYS) pracuje velm pohodlně Přiznávam že jsem PC-čkem „zhýčkanym" uživatelem a proto mi je takovy komfort na Spectru velice prijemny Tu m že autor bude svuj program neustále po troškách upravovat a tak sa ještě dočkáme dalších vylepšení Pokud se neobjaví na trhu nějaké překvapení (třeba novy Heptau RUN) pak BOOTER nemá konkurenc

DAS BOOT! ■

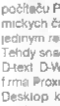
Název:	Booter
Návrh a koncepce systému, grafika	Jan Hanousek
Program	Tritolsoft
Producent	J H C S.

HODNOCENI: 90%

ZX 603

Recenze textového editoru ZX 603 Pro s utilitami a clipartovou knihovnou

Jaromír Krejčí



Tahla to bylo...

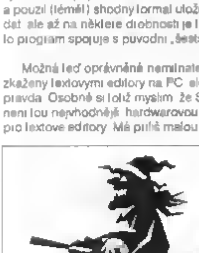
Jsem dlouholetým uživatelem počítače ZX Spectrum a pamětuji si ještě na doby, kdy se na nás běžně psalo. Ceny počítačů PC se v té době pohybovaly v astronomických částkách a tak Spectrum bylo často jedinym řešením, jak pořídit text na počítači. Tehdy snad každý znal textové editory Tasword, D-text, D-Writer apod. Potom přišla na náš trh firma Proxima a s ní legendární Universumův Desktop, který mezi českými a slovenskými uživateli poměrně rychle „vytlačil" i ne zavedené editory. Především možnost tvorby dokumentů v režimu WYSIWYG (co vidíš to dostaneš) a možnost vizuální kombinace textu s grafikou byla něčím zcela novým na Spectru dosud nevídaným. Kromě Desktopu s něčím podobným přišel i program Text Machine, který však nikdy svého konkurenta od Proximy nedohnal.

„Textový editor ZX 602 je dva kroky za bránou" hlásala reklama firmy Perpetum někdy na začátku roku 1994. Tehdy jsem netrpělivě očekával jak bude vypadat textový editor „který Vám umožní na Vašem Didaktiku a ZX Spectru pracovat v štyle PC" jak se dále píše v reklamě. Na SAMCONu jsem se ZX 602 nedočkal (viz reportaž v ZXM 1/95) a tak jsem si musel na předvedení tohoto editoru ještě nějaký čas počkat. Nechtěl jsem kupovat „zajíce v pytli", a proto jsem s nákupem dlouho otálel. Teprve ve skonku roku 1994 jsem měl možnost poprve vidět, že má rozvržnosti byla ne místě.

Tušil jsem, že ZX 602 asi nebude přesná kopie T602, ale ona nebyla ani nic podobného! Jako uživatel T602 jsem od ZX 602 očekával alespoň známá menu a klasická WordStar sekvence kláves („standardně" rozmístěné rychlé volby).

Avšak jednoduchost ovládání tedy právě to co učinilo T602 tak populárním editorem jsem zde nenašel. Program zrovna dvakrát nespíral moje představy. Autor programu sice jednoduše využil názvu populárního editoru Text602 pro PC a použil (téměř) shodný formát uložení textových dat, ale až na některé drobnosti je to vše, co tento program spojuje s původní „šestsetdvojkou".

Možná teď oprávněně namítate, že jsem zkažený textovými editory na PC, ale není to pravda. Osobně si totiž myslím, že Spectrum není tou nejvhodnější hardwarovou platformou pro textové editory. Má příliš malou klávesnici



Pirátí mají smůlu - program se s nimi zkrátka nebude bavit

než aby se dalo hovořit o nějakém pohodlném psaní. Také relativní nedostatek kláves (u „gumáků" pouhých 40) vede nutně k používání všelikých šifrů a prapměců. Situaci nijak zvlášť dobře nevyřeší ani různé vylepšené klavesnice typu Keyboard Proface, protože je vlastní jen velmi malé procento uživatelů.

Největší překážkou k vytvoření dobrého textového editoru na Spectru ale asi je, podle mého názoru, relativně malé rozlišení obrazovky, která nedovoluje zobrazit celou obvyklou řádku s dobra prokleslenym písmem. Když k tomu připočteme další omezení při používání některých znamenek (problematické zvláště u velkých písmen) je těch nevýhod už trochu mnoho.

Každý, kdo se pustí do tvorby textového editoru na Spectrum, má před sebou nelehký úkol, popsat se s těmito překážkami. Výsledkem je vždy nějaký kompromis. V případě ZX 602 si myslím, že autor sáhl až na dno možností Spectra, protože vlastně i textový editor z PC do Spectra se prostě nedá. Ono vůbec dělat jakoukoliv předělávku je vždy nevděčná práce. Vystavujete se totiž nebezpečí, že vas budou srovnávat s originálem. A přenos na technicky méně vybavenou platformu těžko může dopadnout lépe.

Po editoru ZX 602, který byl pro mnohá zklamáním, se nyní na trhu objevila jeho vylepšená verze. Autor si s jejím názvem hlavu nelámal, a z čista známého mezi uživateli PC udělal číslo. Známe spíše mezi historky českého automobilismu. Jmenuje se ZX 603 a k tomu má přídavek „profesionál". Nemám příliš rád tyto hlasné přídavky, protože program většinou nesluje za to, ale nic se nemá soudit předem. Začněme tedy o vlastním editoru.

První dojmy

K recenzi ZX 603 jsem obdržel prodejní verzi programu spolu se sadou Utility 603 a clipartovými knihovnami ClipArt 603 I a 2. Z autorovi nabídky k tomuto editoru chybí snad jen program Maker603 pro tvorbu titulků. Pro úplnost v balíčku jsou 4 knížečky (tři příručky a nabídka dalších programů Software Info) a tři diskety 3,5". Ne jedná je ZX 603 a utilitami a na zbytých dvou kn-hovny ClipArt 603). Diskety jsou značkové (Maxell) a mají barevnou (!) nálepku s logem produktu.

Tak úvodní seznámení máme za sebou. Teď už bych mohl zasunout diskettu do mechaniky, spustit program a začít psát. Ono to ale tak snadno nejde! Proč? Originální disketa totiž slouží jen k vytvoření pracovní kopie na jiný disk. Teprve z ní lze program spustit. Ani to není tak jednoduché. Již na první stránce manuálu se totiž dozvíte, že „ZX 603 je zakódované". Jak autor uvádí k tomuto nepopulárnímu kroku hovedl především nelegální prodej předchozí verze. Je to jistě pádný důvod, proč se originální diskety nedají volně kopírovat (alespoň že jsou značkové). Kopírovat se ovšem nedají ani počítem spuštěním formovaná pracovní diskety. Diskety s vyčerpanym počtem spuštění mazat nemusíte. Po 32 použitích pracovní kopie editor vyzve k dopínení kreditu z originální diskety, jinak se odmítne spustit. SNAP programu nelze udělat, jelikož stisk tohoto magického tlačítka všech pirátů funguje spolehlivě jako RESET.

Autorská ochrana „bezvadná". Je příliš velmi dokladna pro běžného uživatele nepřínosná a programátory odrazuje svojí důkladností. Lekce je raději lepší nechat na pokoji.

Instalace

Po spuštění instalačního programu se zobrazí nabídka in možností:

1 Doplň (kredity)
2 Copy SR (vytvoření pracovní kopie)
3 Copy ČR (taktéž)

Vytvoření pracovní diskety je záležitostí „pouhých" šesti vymen, při kterých vas program sám dave vyzva hlasením „vlož pracovny/ci g nal d sk". Za chvíli ves to zaj sle zmate, ale pokud jste zvyklí pracovat pouze s jednou mechan kou, ani vám to nepřejde. I když máte dvě mechaniky, vymáná d skel při instalac se stejně nevyhnete. Nelze toi ž poi dk kopi na j nou mechaniku, nez na lu ze kterě instalujete. Důvod jsem nepřijš pochop l, ale beztak mi to přijde velmi neprak tická, napr. když je mechanika, pro kterou máte instalační disketu, je popěna jako zařízení B. Kdo ma neustále přepínat.

Ještě mala poznamka k instalačnímu programu. I po první instalaci je třeba doplnit „kredity". Instalace to ze vas neuděla. Protože pracovní d skete se neda kopírovat, nemůže byt an opa tlené jinym než původním autorovym RUNem. Ten obsahuje hlavní nabídku programu:

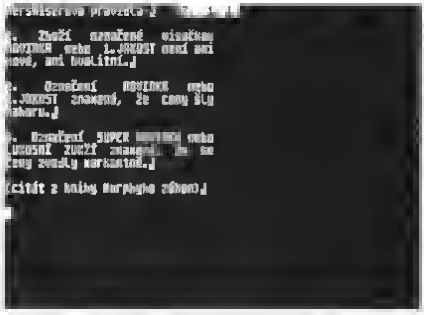
1 Editor (textovy)
2 EIM (ZX603_EIM!, na EIM ad Perpetumu)
3 Screen (příprava obrázků)
4 Driver (ovladače tiskoren)
5 Fonl (fenteditor)

Nabídka je uložena jako screen a je psáno lomenym písmem Lincoln, což působí značně nečitelně s v rozlišení Spectra i ponekud nevzhledne.

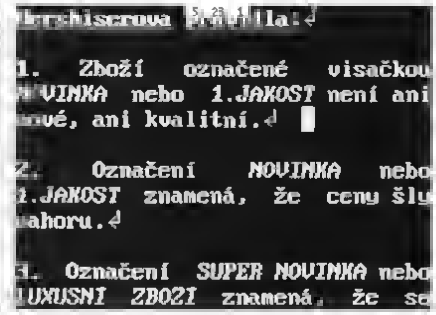
Píšu, píšaš, zoufáma...

Po spuštění editoru uvidíte cenou obrazovku a na ní vlevo nahoře mohutny blikající kurzor. Uprostřed pod horním okrajem obrazovky se kříč malý stavovy indikator informuje vás v každém momente o aktuálním řádku, sloupci a fiskove straně. To oprot Desktopu sice není nijak elegantní řešení, ale zase ne druhou stranu třeba nezabere moc místa v paměti. Jak už jsem naznačil textovy editor ne Spectru je výsledkem kompromisu. Naproti tomu po stisku SS + A se zobrazí „infotabulka" ve které najdete jméno souboru, stav klavesnice, indikac prepisování, nevolenu tiskovy ovladač...

Vlastní psaní v ZX 603 je možné ve dvou rezimech. Izv. WYSIWYG mód a DRAFT mód. První znamená, že program k psaní na obrazovku používá přímo své tiskové písmena, která připomínají písmo původní T602, jenže poněkud zvětšené. Tato obludné velká písmenka přes dva atributové řádky jsou sice nezvyklá, ale mají tu výhodu, že se s nimi da psát i na sebehorším monitoru, resp. televizi. To se již nedá říci o DRAFT módu, kde musíte po obrazovce lovit blešky v podobě m kroti sku se 64 znaky na radek. Tento mod jsem vždy zatracoval (a s mnohými programátory diskutoval). Používal jsem D-text i Tasword. Snad proto se m vždy líbilo



Takto vypadá text v módu DRAFT



...a takto v módu WYSIWYG

psaní v D-Writeru, který nabízel kompromisní řešení v modu 42 zn /řádek. Ten však ZX 603 nemá protože je daleko těžší jej programově obsloužit. N změně pokud se nekomu původní WYSIWYG font nelíbí může si ho vyměnit za nějaký jiný (viz ukázka) resp. jej změnit pomocí fontediteru který je součástí balíku ZX 603

Každý font se dá pouzít v několika řezech kterým editor říká tvary. Je to „běžné" písmo tučné kursiva, horní index, dolní index široké, vysoké velké a podtržení všech řezu kromě indexu. Tedy stejně jako v původní T602. Shodnosti těchto řezu je nutnou podmínkou kompatibility s T602. Co jakým řezem chcete napsat si musíte rozmyslet včas e text je takto por dit, protože blokové operace se změnou rezu (tvaru) nic nezmužou (v z. dále) s změn l rez se da pozdeji pouze u celého radku

Pro celkovou práci s lexem je podstatný zpusob prace s odstavci v radky ZX 603 používá oba dva zpusoby ukončení řádku (tvrdá měkke) Měkke ukončení (LF) je základem pasení textu do odstavců nebo tvrdy konec radky ENTER (CR + LF) se používá k ukončení odstavce To je signalizováno znamou znackou ↵ která zároveň na editor pri testovani prozradi jak nesešli mistem Značku totiž ponechá program klidně i za mezerou zalimco T602 tyto mezery rovnou odstranuje Tato znacka je velmi dulezitá, neboť při preformátovávání textu se editor zastevi právě na ni Měkké ukončení řádku je automaticky nastaveno pri zapnutem aktivním okreji Pro psaní lze volit mezi zarovnanym e nezarovnanym textem (vhodne při následnem exportu dat do profesionalnich editoru na PC).

Důležitou vlastností textového editoru je zpusob jakym lze volit roztec mezi radky tzv radkování Běžné textové editory umožňují psát v řádkování 1 1 5 e 2 Stejně tak i ZX 603 Ze docela vi pne resen považuji zobrazovan zmenšeného redkovani v DRAFT módu editoru Radek s řádkováním dva má totiž jinou barvu než pri redkovani jedna. Je to rozhodne lepsi reseni, než ukrajovat z již tak malé plochy obrazovky zbytečným prázdnym řádky Dobry napad je bohužel hned vyvážen jednou nevyhodou Nastavene ředkovéh platí pouze pro řadek na nemz je znak ENTER Dovedele si ji sle prestavit co to znamená v souvislosi s predchozim odstavcem!

Při psan delších textu se nevyhnete manipulaci s větším textovym celky v ramci věty nebo odstavce Tady přichází na řadu práce s bloky Jak autor sam pripom na v manualu blokove operace neposkytují právě takove pohodlí jako na PC Přepnuti do blokového režimu signalizuje barevné změněny border Samotné práce s bloky je opravdu zábava Stiskem klávesy B označíte začátek bloku klávesou K konec bloku Dosud v poradku kdyby ovšem bylo nějak naznačeno co se vlasně nachází v bloku Žádná inverze označeného bloku ani nějaká značka Blok nemáte šanci vypátrat Lze ho pouze okopirovat na novou pozici nebo uložit na disk Nelze jej smazat presunout en v něm provádět zmeny parametru textu Bez techto nastroju si nedovedu práci e obsáhlejším dokumentem vubec predstavit!

ZX 603 přináší oproti predchozi verzi 602 jedno velmi už tečné vylepšení – možnost vkládání obrázků do textu I tady je patina inspirace T602 v 3 0 na PC Nikdy jsem tuto možnost moc nepouzi val protože vladani obrázku do textu mi prislo ponekud komplikovane V ZX 603 to neni o nic pohodlnější Zalimco v T602 se používá k vložen obrázku tzv DOT COMMAND tedy příkaz za leckou ne začátku radku v ZX 603 se píšou ne začátek radku dva vykricniky Žadne vizualni kontrole kromě externich funkci pro view a preview (po vytvoreni nahledu programem ZX_SCREEN) zde neexistuje Pokud chcete pleci jenom obrázek vidět musite využít prohlížeče obrázku volaneho primo z editoru. O tady kus dále byl v tomto smiru DESKTOP Oproti Desktopu ale zase nejsou obrázky součástí textového dokumentu a jsou ukladany ve formatu báznáho screenu což je mnohem praktičtejší Tento předpoklad kompatibility s T602 mi vyrazně šetri operační paměť Kolem obrázků lze psát text a vyumkou radku na kterém je umistěn příkaz pro vložení obrázku Obrázky se mohou ve vodorovnem směru libovolne prekryvat jako toke

Ovládání programu

Oba graficke rezimy editoru ZX 603 jsou svěžné editor vás nijak nezdržuje v práci Psát lze ve vkládacím i přepisovacím režimu Za pomoci komb naci klaves CS, SS EXT e GRAPHICS (z nepochopitelneho duvodu v manuálu přejmenovaneho na TVAR KLAVES) se pak cely editor ovláda. Pokud si nezapamatujete skoro dvoustrankovy seznam kombinaci v manualu je tu „on-line nápo" který si ovšem musite dotahovat jako screen z pracovního disku a proto pomoc raději nalistujte v manualu V ZX 603 je dopinen vyrazny nedostatek z predchozi verze e lo skok na zečátek a konec textu Pohlikud nepohodlnou se zde absence klávesy DEL (smazání znaku pod kurzorem) Nepříjemnost tohoto tlačítka na klávesnici Spectra obchází DESKTOP použitím kombinace kláves SS + Q což práci celkem zrychluje

Znaky národní abecedy jsou umístěny jako u psacího stroje na horní číselná řadě kláves Ne svoji 128 +2A jsem tedy konečně užil nalepené značky pro češtinu Komu tento zpusob nevyhovuje má možnost psaní národních znaků po EXT ne přislušných klávesách znaků bezháčkove abecedy Jako plus hodnotim, že klávese EXT se da predefinovat což ulehčí práci především uživatelům „nepluskových" klávesnic, resp uživatelům D-textu

Přehled o stavech přepínačů editoru vám pomuže udržet tzv „infotabulka" která se zobrazi po stisku SS + A e ve které najdete informace o menu souboru nastavene klávesnici indikaci rezimu prepisování nevoleny tiskovy oviedač

Nejvyraznějším posunem vpřed v ovládání editoru je moznost použiti menu zavoláním externi funkce SS + H Menu jsou podobně lém z T602 s tim rozdilem že v ZX 603 používají celou obrazovku Jako pracovni je použit právě aktualni font WYSIWYG (zvláště zej mavě působí menu napsaná scriptem!) Pomoci menu se dá konecně pohodlne vyvolat rada funkci programu prepnuti klávesnice prohledávání apod Zarazeni menu do editoru velmi oceňuji V menu mne překvapile dobre provadené funkce pro kreslení rámečku podle pohybu kurzoru Opravdu jako v T602

Utility 603

Funkce ZX_MENU je jen jedne z externich funkci editoru souboru Utility603 V utilitách naleznete dále ZX_VIEW pro prohlížení 4× zmenšeneho náhledu na stránku podobnou utilitu ZX_PREW které dělá totéž ale pro všechny stránky textu Dale jsou zde již zminěne utility volane z menu ZX_FIND pro prohledávání e ZX_RAMIK pro kreslení rámečku Externi programy Utility 603 se sice prodavaji samostatně ale bez nich mi ZX 603 připadá tak trochu prazdna. Zřejmě s tim autor počita, a proto je popis od Utilit 603 zahrnut již v základním manuálu

Především funkce pro preview je velmi potrebné u editoru který má možnost kombinovat text s grafikou Písmenka se zde sice scvrknou jenom na tečky e obrázky jsou nečitelná delot movány do naznaku jejich podoby ale určity celkovy prehled o grafickém usporadání strany tento pohled nabizi

Tisk

Pro tisk z programu ZX 603 na připojené tiskárně lze volit ze dvou možnosti – tisk v grafice e tisk v textovem rezimu Zalimco v grafickem režimu je tisk na všech tiskarnách teoreticky stejny tak v textovem režimu je vystupni kvalita silně závislá na vystupni kvalitě tiskárny Se ZX 603 jsou dodávány tyto graficka oviedače ►

Recenze

pro nejrozšířenější tiskárny u nás standard EPSON K 6304 BT 100 D 100 (M) a ZX_MIDIPro K výstupu ze ZX 603 lze využít také textové ovladače ASCII KAMENICKY LATIN 2 DRAFT download a NLO download U některých tiskáren tak lze zajistit tisk v příslušné kvalitě

Tisk v ZX 603 zpravuje tzv Tlačový manager Pro který umožňuje v menu nastavit parametry tisku rozsah tisku (od strany po stranu) nastavení počtu kopií možnost volby čekání na následující stranu (velké plus) tiskárny Bohužel postrádám zde nastavení číslování stránek popř celého záhlaví Myslím že tato funkce by již v této verzi byl měla Další nevýhodou „tlačového managera" je, že vás neinformuje o nastaveném tiskovém ovladači, který si musíte ověřit v „infotabulce" Kdyby tato informace byla zobrazena namísto nepříš ě vkusného záhlaví programu nic by se tím nepokazilo Ještě jeden nedostatek manageru vám značně znepříjemní užívání Manager je „sklerotický" a vždy po opuštění zapomene nastavení Po návratu do tisku musíte vše nastavit znova.

K testům pro tuto recenzi jsem si vypůjčil 24-jehličkovou tiskárnu Epson LQ-100 K tisku jsem použil ovladače EPSON a LATIN 2 Bylo by chybou domnívat se že se použití 24-jehličkové tiskárny nějak projeví na kvalitě tisku v grafickém režimu Tiskne se totiž pouze v devítijehličkové kvalitě Tisk zkušebního textu vypadal podle očekávání WYSIWYG opravdu funguje V dobrém i špatném slova smyslu K získání dobře vypadajícího dokumentu se osvědčil font označený jako „e" I tak jsou vytištěná písmena neobvykle vysoká

Lepší výsledek jsem samozřejmě dosáhl při použití tisku v textovém režimu kdy teprve tiskárna LQ-100 ukázala co umí Tedy se dalo již hovořit o slušném tisku Naštěstí již v ZX 603 existuje možnost tisknout v kodu současného průmyslového standardu LATIN 2 který má LQ-100 v ROM podobně jako většina nových tiskáren Tím by mohly být všechny problémy s kvalitou tisku vyřešeny jenže v textovém režimu se netiskne grafikel Takže nezbývá než dokumenty e obrázky tisknout v grafickém režimu

Jak se uvádí v manuálu lze k tisku na EPSON kompatibilních tiskárnách použít i ovladač pro K 6304 Výsledkem je ovšem tisk v ještě o stupeň nižším rozlišení K tisku na EPSON tiskárnách se nové dodávají také ovladače ZX_MINI a ZX_MIDI (nejsou v ceně) umožňující tisk až 65 (resp 85) znaků ne řádek Autor je sice avizuje jako NLO ale je si podle mého pojmem představují něco zcela jiného

Dobrým nápadem jak sledovat průběh tisku je zobrazování právě tištěných řádků jako v D-Textu Této funkce ovšem z neznámého důvodu ne Dideklku Gama nefungovala, přestože editor jinak i ski bez problemu

Při tisku se vyskytují ové menší nedostatky 1) Program po vytištění poslední strany která není zcela zaplněna, nevyšle kod pro vysunutí papíru 2) Pokud není obrázek na konci dokumentu následován textem (byť alespoň řádkou) tak se nevytiskne To však již lze přehlédnout

Další programy

Vedle ZX 603 najdete na disketě také další užitečné programy První z nich je EIM Ne opravdu se nejedná o žádný EIM od Perpetumu který byste získali ze výhodnou cenu spolu se ZX 603

ZX603_EIM je pomocný program který umožňuje přenášet texty z diskety PC do formátu MDOSu a naopak Dokáže také dělit bloky delší než 15 KB aby byly použitelné v ZX 603 Tento program je nepostradatelný pro přenos dat na PC pokud nemáte opravdovy EIM, nebo „neumíte" číst diskety MDOS na PC

Fonteditor ZX603_FNT umožňuje modifikovat stávající WYSIWYG fonty editoru a vytvářet nové Zdaleka nepostkytuje tol k komfortu jako fonteditor DESKTOPu ale bez tohoto programku bych se i obešel a rádši bych využil možnosti vkládat fonty z jiných prostředí např zmíněného DESKTOPu Ale to bych chtěl asi moc

S DESKTOPem má ale něco společného jiný program – DTPEXPORT S jeho pomocí zkonvertujete všechny texty z Desktopu do formátu ZX 603 (T602) pokud zlovna nemáte Didakik Gama kde program nechtěl fungovat

Posledním programkem je ZX_DRV pomocí kterého zmodifikujete nastavení vaší tiskárny (jednosměrný/obousměrný tisk kvalita tisku, posun od levého znaku e download)

Vstupy, výstupy

ZX 603 pouz va zasadně výstup na disketovou jednotku a s paskou nespolupracuje Soubory označuje nestandardní příponou „T" jejž použití je diskutabilní Program umí do editovaného textu vložit jiný (ze souboru) což se provádí v modu blokovych operací

ClipArt 603

Když už umí ZX 603 vkládat obrázky bylo by dobre také nějaká hotové obrázky přidat Proto lze k ZX 603 dokoupit ové takové sady obrázků zvaných clparty nebo! „obrázky vzdy po ruce" Zároveň s clparty jsem ne d sketě nalezl také eiva pomocné programky – Mergač a Stiih Studio.

Obrázky jsou na disketě uloženy ve formátu tzv „MEGAobrázků" tj obrázků ve velikost 2×3,25 scisenu To proto že MDOS umožňuje v edi ssáři pouze 128 souboru zatímco obrázku v „knihovně" je daleko více Na každém MEGA obrázku je hned několik cl partu které z něj dostanete pomocí programu Stiih Studio Naopak piogiem Mergač (tuj to je ele ošklivé slovo) je určen ke skládání několika obrázku jako fólií Když si zvyknete na ovládání dá se s těmito programy uspěšně pracovat

Sestavit novou clipartovou knihovnu není vůbec jednoduché To ovšem nepálilo autora ZX 603 V ClipArt 603 ne první pohled poznáváme známe GIFy obrázky rámce e fonty z Corel-Draw! něco od DOSovské Zebry a také pár symbolových fontu z W ndows Až na pár vlastních kieseb kompletně převzatá grafika Docela drzé že? Kdyby byly alespoň nabízeny zadarmo!

Takhle nějak bych si představoval textování programu vzhledem k jeho zakódování to však není uskutečnitelné

```
Toto je font označený "a"
Toto je font označený "b"
(shodný se standardním)
Toto je font označený "c"
Toto je font označený "d"
Toto je font označený "e"
(chybí některé znaky)
Toto je standardní font
```

Tamto fonty můžete v ZX 603 psát a tisknout

A nakonec dokumentace

Dokumentace k programu ZX 603 tvoří dvě příručky formátu A5 silnější i slovo „Příručka pro používatele ZX 603 – Utility 603" s popisem ovládání programu a tenčí zelený doplňák k poslední verzi „ZX 603 Profesionál Upgrade" Příručka ke knihovně ClipArt 603 1 e 2 je bílá a obsahuje kromě popisu zmíněných dvou programu také vyobrazení všech obrázků na d sketě

Dokumentace je po stránce kvality poměrně dobrá (na amatérského tvůrce) Vytištěné je na laserové tiskárně a namnožené na kopírce Po stránce obsahové mám výhrady snad jen k uspořádání a občasné těžkopádnost ve vyjadřování Ale program se podle této příručky dá docela zvládnout Horší je to s kvalitou příručky pro clipartovou knihovnu Kvalitu přiložené nabídky Software Info odmítám komentovat

Závěrečné zhodnocení

ZX 603 pokračovatel dlouho očekávaného editoru ZX 602 pi naší ve verzi profesionál řadu vylepšení_nepř lepší práci e obrázky pohodlnější tisk epod

Je velká škoda, že autor tento program nevyvíjel také pro stále běžnější Spectrum I 128 KB e proto se ted mus omezovat ne velikost souboru jen 20 KB To je někdy dosl malo Jen tak mimochodem tato recenze je jen o cca 10 % větší než ona kiricka hlavice a kdyby byla psáno na ZX 603 musela by byt rozdělena do dvou částí Program je postaven ne bázi vlastních rut n BIOS proto není zatím dostupný pro jiné platformy než MDOS

Celková se dá říci že v ZX 603 se i při omezených možnostech které Spectrum nabízí píše docela dobře Pokud patříte mezi ty kdož nemají trvalý přístup k PC a přesto potřebujete psát texty ve formátu který do něj snadno přenesete mohu vám ZX 603 doporučit

P.S Děkuji LHC e Tritolovi za technickou pomoc při realizaci této recenze ■

Název:	ZX 603 profesionál
Autor:	Ing. Miroslav Beniček
Producent	Ing. Miroslav Beniček
HODNOCENÍ:	**75 %**

Podstatnou věcí při programování hry je kvalitní námět. Zdroje námětů jsou různé a jedním ze zvláště oblíbených jsou filmové scenáře. A podle filmu vznikla i hra, jejíž recenzi vám nabízíme:

The Hunt for Red October

Kamil Kopecký

Tato hra byla vytvořena podle komerčně velmi úspěšného filmu USA (v hlavní roli se Sean Connerym). Design hry vytvořili Karl Jeffery a Richard Kghiley, kód má na svědomí Damian Stones a celkem zajímavou hudbu (již tradičně pro AY) stvořili J. V. M. Design a A. Brimble.

A o co tady vlastně jde? Ve vodách amerického námořního cíve se objevila sovětská atomová ponorka Rudy Ijen (RED OCTOBER). Ne vyšetření celé této události byl povolán agent CIA Jack Ryan. V první části máme doprovést Jacka na U.S. atomovou ponorku Dallas. Jack vstoupí z vrtulníku na lanu a má se dostat na věž ponorky. Celou operaci však dost znepříjemňuje dest a silný vítr a ještě ke všemu má vrtulník málo paliva, proto musíme jednat velmi rychle.

V další části Dallas proplouvá rozsáhlou jeskyní. Toto je už klasická střílečka, plná různých obyčejných střel a jiných muničních výkrků. Můžeme tu narazit i na nepřátelská ponorky a taktický rozmíšená podvodní miny. Po úspěšném proplutí jeskyní doplouváme k majestátnému Rudamu Ijnu.

V malé míni ponorce musíme přistát na plášti Rudého Ijna, právě ve vstupním otvoru zajištěném vzducho- vodo- těsným dveřmi. Máme však málo tak potřebného kyslíku a ještě nám s minimubem pohazují mořské proudy!

Přistáli jsme tedy na RO. Dalším úkolem je otevření vzduchotěsných dveří. Tuhle pasáž přímo nesnáším!!! Dveře se totiž otvírají stiskem vpravo-vlevo a stále dokola. Pokud vyvineme dostatečnou energii kotouč na dveřích se začne otáčet a dveře se otevřou.

Další část je opět střílečka. Již tradičně se ke slovu dostávají střely, hlubinné bomby, rakety water-submarine a spousta další munice.

Poslední sekvence se odehrává na palubě RO. Je to přestřelka s ruským tajným špiónem. Špión se schovává za rakety s jadernými hlavicemi a vy po něm naprosto klidně střílíte. A už je tu konec hry. Red October byl zachráněn mezi ponorky US Navy a vše šťastně dopadlo.

Hra je určena výlučně pro 128 KB stroje. Hudba má místy dohání k šílenství, ale není zase tak špatná. Zvukové efekty jsou OK, grafika je pěkně barevná a pokud se vám podaří (jako že nejí hru dohrát) může shlédnout zajímavý digi (možná teky na) screen. No a to je tak zhruba vše. ■

Protože TV Nova uvedla poměrně nedávno (v polovině února) film, podle něhož je hra napsána, je jistě zajímavé se o něm několika větami zmínit.

Hon na ponorku

Jakub Hynek

Vždy když máte možnost srovnání hry napsané podle filmu s původní předlohou musí takové srovnání nutně v něčem pokulhávat. Možnosti a vyrazivé prostředky filmu a počítačové hry jsou natolik odlišné, že zpracování námětu není nikdy bez problémů. Není tedy náhodou, že hra The Hunt for Red October začíná scénou, která je ve filmu zařazena až zhruba v jeho polovině (vysadek Jacka Ryana na ponorku Dallas). Další část hry mají sice určitou souvislost s filmem, ta však nemůže být zcela přesná - počítačová hra totiž vyžaduje akci za každou cenu - - střílet, střílet a střílet. Pasáže filmu, kde žádný boj neprobíhá, jsou tedy pro autora hry hůře použitelné (daly by se snad použít digitalizované sekvence na úvod či závěr jednotlivých částí hry, to však není věc na Spectru příliš obvyklá).

Filmová předloha se tedy obecně spíše než přesným podkladem pro zpracování stává jakýmsi ideovým vodítkem (autor nemusí sám vymýšlet log ku hry, prostě jen přepracuje děj filmu), v horším případě dokonce jen reklámu na lakadlem na zákazníky. Toto je bohužel případ mnohých her, jejichž zpracování s hi atelnost je na pováživě nízké úrovni, souvislost s kvalitním filmem jim však u hráčů zaručile slušný odbyt.

Samotný film Hon na ponorku (pod tímto názvem byl u nás uveden) si pozornost jistě zaslouží. Není divu, že se stal zajímavým námětem ne počítačovou hru. Jeho myšlenka je zajímavá, akční scény se pro přepracování přímo nabízejí. Bohužel se však filmu nevyhnula určitá dávka typického dilettantství, hned na začátku vás pobaví ruský titulek Kresnyj Oktjabr, nepsaný však azbukou jen z poloviny. Poněkud usměvně rovněž působí pasáž, kdy námořníci na ruské ponorce zpívají (ruskou) hymnu, přitom jim však ruská vyslovnost evidentně činí potíže.

A na výsledném dojmu z filmu se pochopitelně musí podepsat i dabing, realizovaný televizí Nova. Žádné velké překvapení, úroveň standardně nízká. Kdo viděl film již dříve v kině, možná zaregistroval více překladatelských „ulitů" já uvedu jen jeden:

napis na anglickém titulku: Graving Dock #4, U.S. Navel Shipyarde .. Maryland

dovolím si přeložit: Suchy dek číslo 4, loděnice .. Meryland

překlad Nova: Suchy dek, čtvrté loděnice .. Meryland

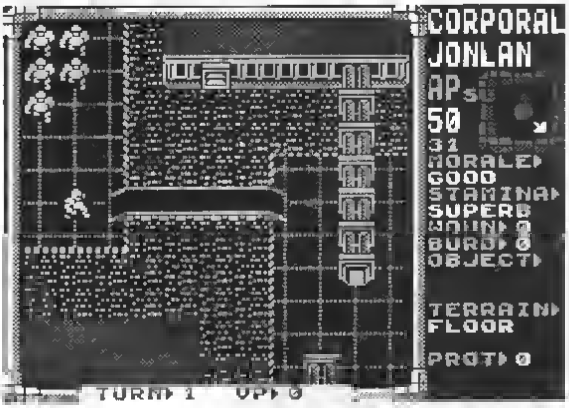
Za zmínku snad ještě stojí, že postava agenta Jacka Ryana se vyskytuje i v dalších filmech. Vysoká hra patriotů a Jasná nebezpečí (tak se to tuším jmenuje). Zde i ovšem ztvárnil Harrison Ford, což je jistě mnohem výraznější postava než Alec Baldwin v Honu na ponorku. ■

Že nnmámn na Spnctru 'UFO: Ennmy Unknown'? – Nnvadi, mímn Spacn Crusade a (hlavní) Lasnr Sqund spolu s jnhn druhým pnkračnvánim:

Laser Squad 2

Michal Bednár

Stojím v úzké chodbě velkého vesmírného komplexu na planetě CLIVE v ruce mám samopal MK-20 v batohu slyším pobrukovat svou zrůdnou kanálu rotační kulomet (ja pekelné těžky) Dívám se na svoje ruce – jsou od krve Chvějí se jako osika v jemném vánku Z vysílačky na mě ive poručík Stone „Desátníku Andersone desátníku Andersone! Kde se flakáte člověče čtyři muž zpanikaní a posílali se navzájem jeme tedy už ne to jenom dva Sedmé Brigáda na nás bude hrdá jestli ten úkol dokončíme " – „Ale poručíku mé je hrozně jsou tedy všude když se podívám na scanner jsou vsude kolem přibližují se já mám jenom MKčko a rotaček ale přísahám jestli se mi ukážou rozcuckuju ja na kousky!" • „To je sice hezky ale kde jste Andersona jeden z nich na mne vystřelil a zničil mi scannai nemuzu věs zaměřit " – „To bude ležky ja jich mám ne scanneru asi sedum, jenže jak to tak vypada jeden z nich jste vy – víte co pohybujte se dopředu jdělte dobry už ves mam jste ekorat za zd hned vedle jdu k vám!" Otvírám dveře za nimi jeden stojí okamžitě jsem ho svým MKčkem dostal procházím chodbou pod nohama mi křupají jej ch mrtvá těla. Nechápu proč na nás zaútočil proč vůbec zaútočili na Zemi Upíně ji zničil všechny lidi zabil a sežral. Ne nesmím na to myslet hlavně že nad povrchem CLIVE je mezihvězdný koráb naší skupiny „Sedmé Brigáde" – jako jediní jsme se proti nim vzbouřili ukradli jsme imperiální křižník a ulétali na nám neznámou planetu – naštěstí byla již delší dobu lidskou kolonii nezanesenou v žádné imperiální databázi Jenže i tam nás našli Odstartovali jsme tedy vše chci se uložit k hybernačnímu spánku počítač přikázali aby probudil slunecní soustavu a za padesát let přistál na lidské kolonii na uměle vytvořené planetě CLIVE Jaké bylo naše probuzení když jsme zjistili že celá CLIVE je zamořená vajícky vetřelců a plná mimozemských nástrojů! Rada Sedmé Brigády rozhodla že na planetu bude vyslána osmičlenná skupina dobrovolníků kteří zjistí přesnou situaci a pokusí se zničit všechny vetřelce Potom pošle signál mateřské loď a ta vypustí modul který nás vynese zpět do lodi se kterou všichni pristaneme planetu vyčistíme postavíme znovu všechny budovy a založíme poslední lidskou kolonii ve vesmíru



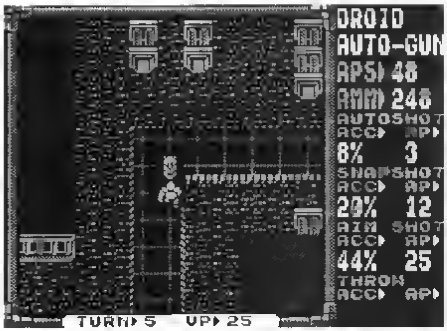
Začínáme (nahoře)... Tohle už jsem někde viděl... je – UFO Enemy Unkown – Že by to spojili od LSQ2 (vpravo)?

Ale teď se musím dostat k poslednímu člověku na planetě abychom je konečně pozabíjel – je jich už jenom šest jen šest a budeme zase spokojené žít Došel jsem na konec chodby otvírám dveře a vidím obrovského vetřelce – asi vetřelčí matku – nepozorovaly mě – vracím do batohu MKčko a vyndavám rotačák – mířím na ni a najednou mě něco praští do ramene – otáčím se v obrovském strachu ze už mě dostali – a on je to poručík Stone v hrozném stavu, v ruce ma jen nůž podávám mu MKčko a oba společně spouštíme salvy na královnu vetřelců – ta ive a stříká z ní kyselina na všechny strany Volám „Pane to ty <pip>!" najednou slyším obrovskou ránu a vali se k nám potoky kyseliny Rychle zavíráme hermetické dveře – jsou z metr s lně oceli měly by to vydržet – objímám Stonea a pláču – on brečí taky ale vidím jeho vydesený pohled Naší nás – posledních pet vetřelců se plazí po chodě k nám nestraším však duchapítomnost posílám Stonea dopředu po chodbě otvírám dveře ke královně a utíkám za Stonem Ano podařilo se uzavřel jsem dveře a slyším už jen bolestné výi vetřelců na jejich poslední cestě do pekla

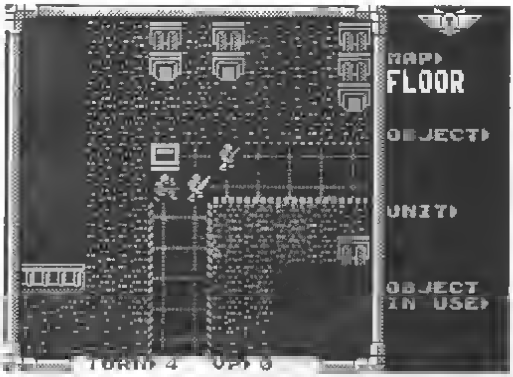
Vycházíme ven z budovy a vysílačku dáváme signál aby nám mateřská loď poslala vysadkový modul Akce je uspěšně skončena – poslední vetřelci v soustave jsou mrtví a všichni jsme velmi šťastni – kdo by také nebyl – dobyli jsme si domov

už jste se probrali?

Když jsem vám zlehka nastínil jaká ohromná dobrodružství můžete prožít u klavesnice svého Spectra, přejdu k tomu hlavnímu – k samotné hře LASER SQUAD 2 K LSQ2 lze přirovnat hru UFO ENEMY UNKNOWN z PC nebo AMIGY Ano čtete dobře – není to obracené – UFO je totiž totální kopií LSQ1&2 Důkazem



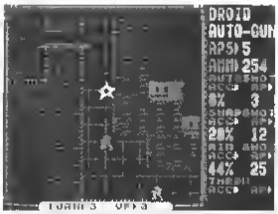
Ha vetřelec... Totiž Alien



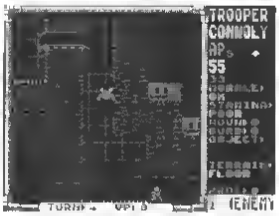
Tak tohle je už schopná sestavička, že (dva samopaly a raketomet).

Při vytvoře ilustračních obrázků (vyjma herních obrazovek) byla použita grafiky Martina Stulíky

Takhle to vypadá, když po vás někdo střílí...



.. takhle, když se střelí..



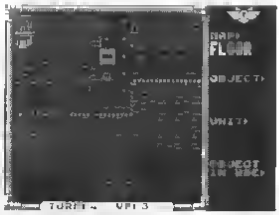
...a takhle když se střelí vickrát!

toho je, že hra UFO byla vyrobena roku 1994 a LSQ2 až 1989. Nikomu ale nevadí, že je LASER SQUAD inspirací UFA. Není ostatně divu, že jsou si obě hry tak podobné – autor hry LASER SQUAD Julian Gollop totiž nyní pracuje u firmy Microprose a podílí se na tvorbě hry UFO (v současné době na jejím již třetím pokračování).

Hry LASER SQUAD 1 & 2 mají úžasnou hratelnost, tak dobrou, jakou má snad právě jen PC hit UFO, který jsem nikdy nedohrál (na rozdíl od „našeho" šéfredaktora Jakuba Hynka). LASER SQUAD 2 můžete ovládat pomocí KEMPSTON, SINCLAIR nebo CURSOR JOY STICKU, nebo přednastavenou kombinací kláves. Nutno říci, že kdybyste během hraní LSQ2 joystick zlomili (což je v podstatě jediná možnost), nic se nedeje, protože po ukončení každého tahu se hra pitá, jestli nechcete změnit jeji ovládání – načež máte další tři možnosti pro zničení svého hardware. Klevesnici vyklepete velmi jednoduchým způsobem. S ničím joystick také nemáte navždy a s kurzorovými klávesami a vaše šrkovné prstíky ještě snadno poradí – při hraní LASER SQUAD 2 určitě!

Tolik tedy k teorii a nyní přichází praxe. Do ruky dostanete partu osmi vojáků, které si na začátku zvolíte a o(d)zbrojíte a s nimž se vydáte vstříc jedinečnému dobrodružství, na něž vás vyslala s velkou důvěrou Sedma brigáda, poslední kousek lidstva v celém vesmíru, abyste planetu vyčistil od všech alienů a jim podobných robotických i humanoidních potvůrek, jež se na vás již ve druhém levelu valí v obrovských hejnech, jen a jen ochránit matku – hlavu a srdce všech těchto potvor na planetě. Když zemře královna (v posledním 22. levelu) uvidíte pěkně animované outro (závěrečná sekvence obrazků obces animací) ve kterém k vaší osobě přistane raketoplán, otevře se poklop a vyvalí se hlouť postaviček, přímo na vás necez obraz zmizí a objeví se vystižný titulek „THE END".

Hru doporučuji všem stratégům, ale i těm z řodu akčnějších a adventurnějších, z vás, kteří si rádi zahrají opravdu dobrou hru (v tomto případě spělou hru) a nepal, je to, že hra není plná ultra-multicolorové grafiky (i když je velmi barevná) a suprově prokreslená do nejmenších detailů (je-li to na Spectru vůbec možné). ■



Hal! Mrtvola..?

Název	Laser Squad 2
Autor:	Julian Gollop
Producent:	Target Games

HODNOCENÍ: 80 %

Poznámka: Velmi dobrá hra, která si zaslouží vyborné hodnocení

Až po dlouhých osmi letech jsem si na Spectru zakrál konverzi Coin-Op klasiky:

After Burner

Jan Hanousek

Lhal jsem - After Burnera jsem hrál v emulátoru Spectra na PC. Nicméně jsem si tím splnil dlouholetý sen mít After Burner pro Spectrum. Když jsem ještě chodil do školy (té jak se to řekne - základní ?) byl jsem totálně odvařený z tzv. automatu. O prázdninách v Jugoslávii jsem s bratrem nahážel do střílečky Phoenix tisíce (ne li milióny...) dinaru, odstřeloval jsem malé ptáky, velké ptáky, vajíčka a snažil jsem se prostříleť se letajícím talířem abych zabil toho jejich ptačího šéfa. Okolo stojící jugoslávci na nás neustále pokřikovali: baniéra, baniéra - než nám došlo, že stiskem jednoho z tlačítek se dal na chvilku zapnout energetický štít proti ptačím střelám (ne nebyly to ptáci, h...). Pak jsem měl Spectrum, na které se mi poštěstilo sehnat podobnou hru s podobným názvem Phsenix. Tehdy jsem ještě nevěděl, co to znamená konverze ani Coin-Op. Až později jsem se dozvěděl, že automatům se angličky řekne Coin-Op a ještě později jsem zjistil, že předělávkám z jednoho počítače (nebo automatu) na jiný se říká konverze.

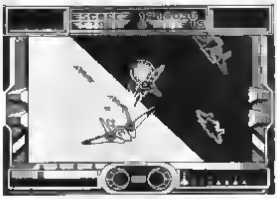
Ale ještě předtím jsem se chodil koukat (tuším do OD Kotva) na jeden skvělý automat jménem After Burner. Ti frajeři, kteří do něj cpali pětikačky se stali bojovými piloty a sestřelovali nepřátelské stíhačky. After Burner nebyl simulátor ani obyčejná střílečka. Byl něco mezi tím. Co mě ovšem dostávalo, byla rychlost: měnící se prostředí a co teprve ty mezitrovňové sekvence. Čerpání paliva z letícího zásobovacího letadla (asi před rokem jsem zjistil, že to nebylo palivo ale střelivo...), přistání na letišti v nějakém lesíku, prostě pastva pro oči. Když jsem někde zjistil, že After Burner existuje i na Spectrum, po čemjiném jsem natoužil. Nikdy jsem ho nesehnal. Až někdy v půlce minulého roku jsem si ho po internetu stáhnul odněkud z Norska (nvg unil no) (jakožto volně (snad...) šiřitelný balík od firmy The Hit Squad pro Z80 Emulátor. A ani po tolika letech mě nezklamal. Co na tom, že graf ke není tak postrobarevná a dokonale jako na tom automatu. Co na tom, že to je SNP snapiý v módu 48K až po testování stodvacet osm cky, takže mi nehraje AY hudba ani AY zvuky (upřímně řečeno tohle mi docela vadí...). Hlavní je hratelnost a to je to co AB nechybí ani na Spectru.

Jak jsem se již zmínil, AfterBurner je něco mezi klasickou střílečkou a simulátorem. Ten simulátor je možná silné slovo. Vztahuje se to totiž spíše právě k Coin-Op verzi a to ani ne tak k provedení jako k ovládání - tzn. knipl (skoro) jako v letadle. Jak můžete vidět na obrázcích své letadlo sledujete zezadu. Jak z obrázku zjistíte nemůžete směr letu ve skutečnosti vůbec neovládáte. Ovládáte toť ž pouze umístení letadla na obrazovce. Dokonce nemůžete ani narazit do země. Specialitkou v pohybu je dokonce bravurní otočka okolo podélné osy, pomocí níž se dá leckdy vyhnout řízenym střelám nepřátelských letadel.

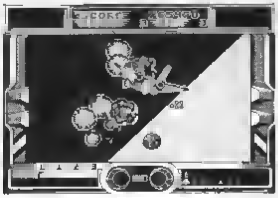
A jak tak letíte, létají proti vám nepřátelské letadla. A vy je sestřelujete automatickým kanónem (ten dokonce střílí sám) a řízenym střelami (ty odpalujete po zaměření letadla klávesou pro střelbu). Sem tam vás sestřelí oni - v tom případě se z vašeho letadla začne kouřit a padá k zemi, při střetu s níž dojde k efektnímu výbuchu. Občas si načerpáte střelivo ze zásobovacího letadla a občas dokonce někde přistanete.

Hra je i na Spectru dostatečně rychlá a obsahuje rozmanité herní úrovně. Takže si buďte jisti, že vás jen tak neomrzí. A pokud snad ano, tak jste asi nikdy nesnídali v obchodním domě Kotva nad tím úžasným automatem, nebo nejste na podobný druh her stavěni.

A ta otočka se dělá dvojím rychlým stiskem klávesy vlevo či vpravo. Chce to nacvičit... ■



Bravurní otočka... A prásk, prásk, prásk, je po vás, vy bídeci...

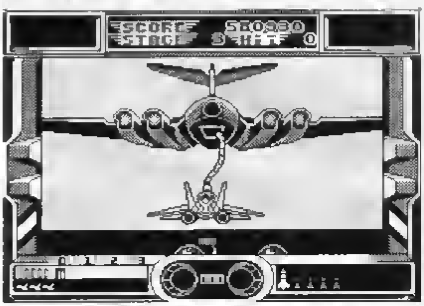


Hmmm, tady jsem zrovna někoho dostal... Říkal jsem už, že mě to hra baví?

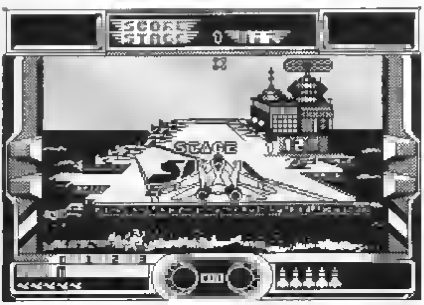
Název:	After Burner
Autor:	Activision
Producent	Sega Enterprises

HODNOCENÍ: 85 %

Poznámka: Ještě před pěti lety bych dal 95 %. V současnosti je After Burner na mě příliš rychlý. (Kecám...)



Ano, právě tato sekvence se mě vzbuzovala opravdovou touhu vlastnit Afterburner pro Spectrum.



Letadlová loď - Z té se vycházíte na svou bojovou misi. Všimněte si „nevtíravé" reklamy firmy Sega přímo pod letadlem.

Přestože je to vzhledem k termínu, kdy se akce konala, trochu opožděné, věříme, že vás budou zajímat výsledky soutěže

Demobit '95

Jaromír Krejčí

Ve dnech 5 - 9 května tedy přesně týden po SAMCONu se konalo v Bratislavě velké mezinárodní klání počítačových hudebníků, grafiků a demomekerů – DEMOBIT '95. Pro nás pravověrné uživatele Spectra byla nejzajímavější část věnovaná jemu.

Sám jsem se na Demobit nedostal a tak jsem byl velmi zvědavý co nového se zde objevilo. Redakci ZX Magazínu se podařilo z skal kompletní výsledky i soutěžní příspěvky, takže jsme mohli nezávisle porovnávat. Úroveň mnohých příspěvků předevsím v grafice však byla velice slabá. Až jsme se divili, že někdo mohl něco takového vůbec přihlásit do soutěže. Celkový počet účastníků soutěže v kategorii pro ZX Spectrum nebyl vysoký a tak se um stil snadno i tyto nepovedené kousky. Mé hodnocení by as bylo zcela odlišné! Tak mě napadá, jestli vůbec fungovalo hlasovací zařízení.

Abych ale jenom nehanil. Vyskytly se zde i zajímavé novinky, vesměs ovšem od zavedených autorů, které za to stály. Protože hudební část vám asi v ZX Magazínu předvést nemůžeme, nabízíme vám alespoň nějaké screenshoty z dem a ukázky té lepší grafiky. Nechte se inspirovat, ať se na příštím Demobitu sejde větší konkurence!

Oficiální výsledky soutěže:

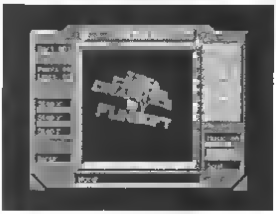
Sinclair ZX Spectrum Demo compo

1	**Echologia** – Busy & Noro	1009
2	**FSRD** – Ped&Pavuk/Trensoft	923
3	**Chimera** – Stevo Masura	291
4	**Relax** – Peter Gasparovič	199

Echelagia

AY – hudební kompozice

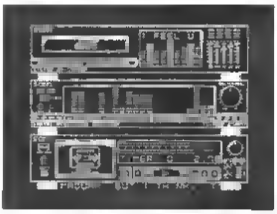
1	**The Best** – Marek Pilát	442
2	**Nothing** – Matej Kovalčík	421
3	**Demobit** – Nero Greiineth	419
4	**Impaction** – Juro Macháč	369
5	**Jusof** – Pavel Jurzý Kouski	364
6	**Details** – Trensoft	342
7	**Minersten** – Lukáš Hladeček	300
8.	**Popcorn** – Andy Viselka	294



Chimera

Samplová hudba

1	**Tubiatanka** – Bartko ml	463
2	**Predator** – Bartko	424
3.	**Era Remix** – Karol Junca	217

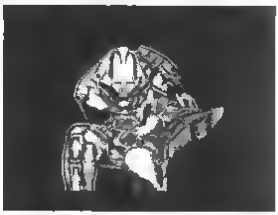


FSRD Demo (Nenad bych se mýlil, ale mám dojem, že tohle demo se jmenovalo FRSD, což znamenalo First Real Slovak Demo. A navíc mám dojem, že byla silně nacionalisticky zaměřené .. pozn. JHe)

Grafika

1	**Monkey** – Jan Simko	726
2	**Turrican** – Rado Javor	571
3	**Kenlec** – Tomáš Spec	547
4	**Suga** – Vlado Jasan	494
5	**Impuls** – Robert Koreň	414
6.	**Untitled** – Rene Pavlo	395
7	**Wing Commander 2** – Erik Augustín	337
8.	**Mec** – Michal Majek	320

Suga



Turrican

Demobit na vlastní oči

Aneb několik postřehů z mé loňské květnové návštěvy Bratislavy...

Jan Hanousek

V sobotu 6. května minulého roku, někdy kolem dvou hodin v noci, jsem na nádraží Praha Holešovice nasedl do rychlíku, který má někdy k ránu dovézt do Bratislavy. V temném pěksecku, kde mne mestrmy Mačur se tehož 6. až 7. května konal Demobit '95. Co je to Demobit a jak dopadla jeho spectristická část už asi víte, takže se budu věnovat tomu, o čem (mnoho) nevíte. Nejprve bych si ve zkratce dovolil několik poznámek, které se Spectra ani počítačů jako takových moc netýkají.

Bratislavské nádraží je malé, ale hezké moderní nádraží. V časné ranní době bylo otevřené mnoho stánků s občerstvením a tabákem. V těch druhých se nacházejí spousta českých časopisů (ZXMag nikoliv :)) MHD - lístek na tramvaj stojí pouhých 5 Sk. MUDr. Leos Strecke se mi rozhodl přemísťovat i na Slovensku – z několika výloh se na mě šklebil jeho <pop> obličej s nápisem Myoelimulátor dr. Leoše Strecke.

Ale teď už k vlastnímu Demobitu.

V cem hedn- tedy máte dojít k zahájení, se u vchodu tremedný davy lidí. Vstupenka se skládala ze zalaminované kartičky a hlasovací diskety. V místním bistru Petra stála káva navzdory nápojovému lístku (6 -19 Sk. Cha cha v automatu na kávu o pár metrů dál stála 5 (a byla lepší :)) Zahájení se nečekále bez značných zmatků a zpoždění. Laciný videoprojektor se pokoušel videosignálu ze ZX Spectra 128K (autotest)!!! Poté následovala projekce jakýchsi scrollových animací provázené technokrescemi z mxl sekvenceru a PC, kterou se nělete snazil přehrát (úspěšně) pomocí Music for the Jilted Generation od Proxigy. A v 11:00 došlo konečně i na oficiální zahájení. Po pokedru dešlo diskuse i na přehlídku soutěžních příspěvků pro Spectrum (jako první ze všech). Také byla soutěž v Doomu pro sítě. A víc už se sem tehe nevejde hmm... Na Demobitu '95 se mi opravdu líbilo a hlasovací zařízení opravdu fungovalo.

A je tu znovu váš oblíbený

Public Domain ZX Magazínu!

...jenom se jmenuje trochu jinak...

Freeware ZX Magazínu

Jakub Hynek

Programy zadarmo

Když se programelot rozhodne že napíše počítačový program čeká ho velmi složitá a nemáhavá práce Mnozí z vás členářů ZX Magazínu, dobře vědí, o čem mluvím Ti kdo si nikdy nezkusili napsat ani ten nejednodušší programek a nemají tedy hluboké zážitky spojené s jeho ladením m zkrátka musí věřit Dovest program do stavu kdy nejenže bezchybně funguje ale je navíc tak uživatelsky příjemný aby jej mohl používat i někdo jiný než sám autor to vyžaduje stovky hodin vyčerpávajíc duševní práce Tímto způsobem vznikají komerční programy které naleznete v nabídce softwarových firem Na tyto programy se pak vztahuje veškerá autorská ochrana nesmíte je nelegálně kopírovat, užívat nebo dokonce prodávat

Pak je tu ale obsáhlá kategorie programů nekomerčních jejichž cena je ve srovnání s komerčními produkty zanedbatelná a u nichž jsou autorské podmínky značně mírnější Sem patří mimo jiné kategorie public domain tento výraz již znáte z oblíbených kompletů které vycházely ve stavem ZX Magazínu A právě jejich oblíbenost přivedla nového vydavatele ZXM na myšlenku v této tradici pokračovat Změna názvu na Freeware ZX Magazínu není ale jen kosmetickou úpravou jak by se snad mohlo zdát Mezi programy public domain a freeware je totiž určitá odlišnost kterou se nyní pokusím vyjasnit

Shareware

Začněme ale nejprve odjinud Shareware je kategorie programů která má z hlediska podmínek pro jejich šíření a používání nejblíže ke komerčnímu softwaru Obvykle podmínky autora jsou následující program lze volně šířit a vlastní jeho kopie pokud jej ale chce dále používat uživatel je povinen zaplatit autorovi určitý registrační poplatek Autoři většinou přesně uvádějí jak dlouho (týden čtrnáct dní apod) lze program používat „na zkoušku" tedy zdarma Zdůrazňuje že zaplacení požadovaného poplatku je povinností uživatele pokud ji nesplní používá program nelegálně Přiznejme si však že autoři shareware většinou nemá prostředky jak takové uživatele vyhledávat či postihovat jde tedy o počínání vícemené bezteslné Autoři proto často postupují tak že základní verze programu je poněkud chudší mnohdy spíše jako jakási demoverze a finální produkt se všemi funkcemi obdrží uživatel až po zaplacení poplatku O shareware by se toho dalo nepsat ještě více ale na Spectru ho příliš neuvidíte přejděme tedy dále

Public domain

Jak kategorie shareware ve volně šiřitelných programech je nejpřísnější je public domain neopak tou skutečně nejvolnější Autor který své dílo prohlásí za public domain se tak vlastně vzdává většiny svých autorských práv Dílo je v každém případě možno volně šířit a užívat a to bez povinnosti platit autorovi jakýkoliv poplatek Navíc je obvykle umožněno program prohlížet upravovat a případně používat jeho jednotlivé části Autor kterému na jeho díle záleží trochu více proto obvykle volí i lepší zajištění které poskytuje například kategorie freeware

Freeware

Tato kategorie leží někde mezi výše jmenovanými Každopádně platí že autor je jediný kdo určuje podmínky pro šíření a užívání díla Podle míry jakou autor zvolí je pak program zařazen buď do kategorie shareware nebo freeware Aby byl „free" musí být povoleno jeho šíření a užívání zdarma (tozd i proti shareware) Dále se již mohou konkrétní ustanovení lišit Autor obvykle zakazuje pozměňování programu a často přesně specifikuje části které mus kopie obsahovat Program totiž může sestávat z více souborů dále je obvykle alespoň základní návod jeden soubor bývá standardně věnován právě licenčním podmínkám Ty je dobré dodržovat protože současně podmínek může být například formulace „porušením některé z uvedených podmínek zrušení programu status freeware" Pokud tedy uživatel některé autorovo ustanovení nedodrží riskuje že k němu bude přistupováno jako k jakemukoliv jinému narušiteli autorského práva.

Další z obvyklých podmínek je šíření programu zásadně zdarma Zatímco tedy public domain (pokud není uvedeno jinak) může kdokoliv prodávat (i když, kdo by to koupil), u freeware je prodej zakázán – většinou s výjimkou tzv „manipulačních poplatků" jejichž výše s ce nebyvá přímo omezena pr případném sporu by je ale provnilec musel obhajovat

Podmínky Freeware ZX Magazínu

Když jsme se tedy obecně podívali na kategorie volně šiřitelných programů obraťme nyní pozornost k samotnému Freewaru ZXM U něj jsou licenční podmínky následující.

1) **Volné šíření** – kdokoliv může program libovolným způsobem šířit podmínkou je že se musí jednat o původní podobu programu Šíření pozměněných verzí není dovoleno Tato podmínka je vyznamná pro ochranu práv autora. Pokud by totiž expl citně povolil upravování díla, mohlo by se stát že někdo jeho program mírně predělá a jméno autora přep se

2) **Šíření zdarma** – programy z kompletů není dovoleno prodávat cena kompletu tedy zahrnuje jen cenu diskety a dalších nezbytných nákladů – proto může být relativně nízká.

3) **Programy je možno** (stejně jako kterékoliv jiné) **upravovat pro svou potřebu** v případě šíření takové verze by mohl nastat rozpor s bodem 1)

4) **Autorské právo náleží autorovi programu** který se ho nevzdává Má tedy možnost kontrolovat dodržování stanovených podmínek

5) **Autor neposkytuje na dílo žádné záruky** a nenese odpovědnost za škody programem případně způsobené Tato podmínka je obvykle spíše na šestnáctibitových počítačích kde havárie jednoho programu může poškodit i data na celém hardd sku

Freeware ZXM #1

Po obecném úvodu který si už v dalších pokračovan ch odpustíme se nyní dostáváme k samotnému popisu kompletu freewaru

Freeware ZXM #1 obsahuje hry Pekleso Gambler a Poklady dále hratelnou demoverzi nové hry Falling Down hudební demo Metal Massacre a demoverzi užitkového programu Oredot Ke spouštění jednotlivých programů najdete na disku volnou verzi programu Booter

Booter

Ovladan programu Booter je velmi intuitivní (recenzi programu si můžete přečíst v tomto čísle) ne většinu jeho funkcí byste tedy měli za chvíl pojít sami Pro začátek vám stačí vědět že Booter se ovládá klávesam Q A O P (pohyb šipky) e M N nebo SPACE (aktivace) Ovládání muzete zmenit pomocí konek v prave části obrazovky – dvoukli k na ikonku klávesnice umožňuje předefinovat ovládac klávesy kliknutí na joystick nebo myš přepne na tento ovladač Předtím je dobré otevrít port v disketové jednotce kliknéte na nápis Booter e v menu aktivujte Otevr port

Po naklíknutí (označen) programu se vam v dolní m okně vypíšou informace o něm (lze je posouvat kliknutím na šipky) Označeny program spuťte ki kem na tlačítko „Run" lze použít i dvouklik na název programu

Na disketě je uložen readme text který se zobrazí po kliknutí na tlačítko „i" Kliknete-li poté na toto tlačítko znovu dostanete se do módu interaktivní pomoci v němž můžete prozkoumat další možnosti Booteru

Pekleso

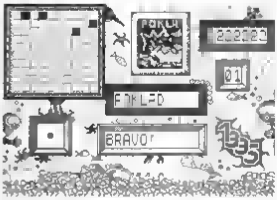
Jak už částečně napovídá název programu jedná se o oblíbenou hru Pexeso Je určena pro jednoho až čtyři hráče a lze ji ovládat klávesnicí e kempston nebo sinclair joystickem

V úvodním menu si zvolíte ovládání a volbou 4 lež počet hráčů a jejich jména. Při ovládání klávesnicí se používají tlačítka 5 6 7 8 (pohyb kurzoru) a 0 (aktivace)

Hru spustíte klávesou S a po zamíchání karet již hrajete normální pexeso. Počítač vám ohlasuje jméno hráče, který má právě hrát a rovněž sčítá dosažené body.

Gambler

Simulátor hracího automatu. Jeho výhodou je že do něj nemusíte hazet žádné peníze. Zvolíte hráče (gamblery) taková hra samozřejmě nemůže uspokojit vás třeba alespoň na chvíli pobavit. Ovládá se jednoduše – stiskem jakékoliv klávesy zastavíte buben, který se právě točí (jsou celkem tři). Účelem je získat alespoň dva, lepe tři stejné obrázky. Když se vám to podaří, získáte body a další pokusy navíc. Obrázek BONUS má speciální hodnotu.

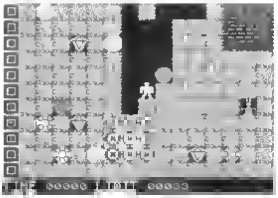


Poklady

Další hra pro více hráčů (hrát může i jeden ale porazit sám sebe to není taková výhra). Úkolem každého hráče je najít v hracím poli co nejvíce pokladů. Pole má rozměr 10×10 karet – těch je celkem sest druhů:

Poklad – to je to co hledáte
Kostka – hazete ještě jednou
Trojzubec – můžete se přesunout na kterékoliv místo na hracím poli
Ryby – nic zvláštního se nestane
Netvor – hráč stojí jedno kolo
Vybuch – hráč stojí tři kola

V hlavním menu si opět můžete zvolit ovládání a zadat jména hráčů. Samotné hře pak probíhá tak, že počítač vyp še jméno hráče, který si hodí kostkou (zastevuje se eki vační klávesou) a následně se může přesunout o tolik polí, kolik hodil. Poslední pole se odkryje, dozví se co jste našli a hraje další hráč.



Falling Down – hrateine demo

Falling Down je nová akčně-logické hra z nabídky firmy J H C S. Svým provedením a se podobá starším hrám jako Boulder Dash a podobným, je ale perfektně zpracována a přinese mnoho nových prvků. Vy máte možnost prozkoumat jeden demoverzi a vše si vyzkoušet.

Po nahrání programu si nejprve zvolíte ovládací klávesy (směry a fire). V hlavním menu s muzete navolit hru jednoho nebo dvou hráčů jejich ovládání a zvuky ve hře. Volbou GO se přesunete do výběru levelů.

Plná verze hry umožňuje přehrávat levely (herní úrovně) z kazety nebo diskety, demoverze již obsahuje dva jednodušší levely, další lze zkusmo vytvořit. Po zvolení některé pozice (pro začátek tak s názvem levelu) můžete spustit hru nápisem PLAY. Postava hráče (nebo dvou) se ovládá na stevenym ovládáním. Vaš m úkolem je posbírat všechny diamanty a potom vstoupit do bílého cího domku (po ukončení stiskněte BREAK).

S levelem Učitel budete mít možná trochu problémy – nejprve seberte minu stiskem fire i položte k chlívek zd e honem uleťte. V další mistnost se musíte dostat ke kírčím vpravo nahoře. Pokud se vám to podar je další cesta relativně kl dna (chce to jen opatrnost). Až dorazíte do mistnost s nevidiitelnými zdmi e nebudete vědět jak dál prohlédněte s předchozí m stnosti – zdi jsou postaveny zcela stejně.

Chcete-li vyzkoušet level-editor zvolte v sez namu úrovní jednu z volných pozic e pote EDIT. Velikost levelu je v plné verzi 62×46 poli v demoverzi je omezena ne 30×20 polí. Po ploše se pohybujete nevolenym ovládením (Player 1) st skem eki vace umístíte nastavíte prvek – ten se mění klávesemi S a Ø. Plochu vyplníte st skem „F". Klávesou ENTER se dostanete do další části editace, kde můžete nastavit jméno levelu, heslo, hodnotu diamantů. Po stisku BREAK pak ještě zvolíte co zbyde ze zabitých nestvůr.

Nevyčítejte tomuto nevodu neúplnost vzhledem k rozsahu prostě lepší byť nemůže – manuál ke hře Falling Down ma deset stran a najdete v něm vše potřebné.

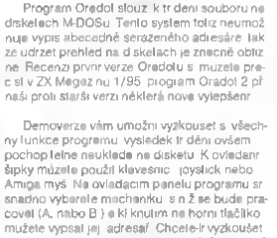
Metal Messacre – první heavymetalové demo na Spectru

Toto hudební demo ma celkem tři dohrávací části e obsahuje spoustu heavymetalové hudby pro AY. V druhé části demo, kde jsou tři skladby ze Sample Trackeru, lze dokonce zvolit jako vystup beeper Spectra. J nak zde samozřejmě naleznete i spoustu rolujících textu e nekolik obrazku. Jste-li fanouškem heavymetalu nebo vas prostě jen zajímají všechna nová demo, má le se na co těšit.

Oradot 2 – demoverze

Program Oredot slouží k tr dení souboru na disketech M-DOSu. Tento system toliz neumožňuje výpis abecedně seřazeného adresáře, tak že udržet přehled na d skettach je značně obtížné. Recenzi první verze Oredotu s muzete přečíst v ZX Megaz nu 1/95, program Oradot 2 při naší první starší verzi některá nová vylepšení.

Demoverze vám umožní vyzkoušet s všechny funkce programu, výsledek tr dění ovšem pochopitelně neuklade na disketu. K ovládání šipky můžete použít klávesnici, joystick nebo Amiga myš. Na ovládacím panelu programu si snadno vybaríte mechaniku, s n ž se bude pracovat (A, nebo B) a ki knutím na horní tlačítko můžete vypsat jej adresář. Chcete-li vyzkoušet jak by vypadal po setrídení zvolte tlačítko Nové disketa a nastavíte mod ti den (tlačítka Setrídit Přípony. Smazáne – pro začátek je ani neměníte, později můžete vyzkoušet i různé kombinace). Ti den s [illegible] fa [illegible] P oved po chvíli se vám ukáže setríděný adresář. Plná verze programu by ho navíc uložila na d skettu, takže vaše práce s diskettami by se značně zjednodušila.



Freeware ZXM #2

Tento komplet ma podnázev „Pouze pro dospělé". Obsahuje pět zajímavých her s erotickým námětem. Pozor – pokud chcete tento komplet objednat, nezapomeňte v objednávce uvést celé svoje rodné číslo, protože ho lze prodávat jen osobám nad 18 let.

Erotika 1

Tato hra vám pomůže procvičit svou paměť. Sáb na vaše prohmáčka, vám vždy předloží redu deseti čísel, které s musíte přesně zapamatovat. Pak se na jedno z nich zeptá e když ho víte, máte šanci vyhrát.

Hra je poměrně obtížná, protože ne zapamatování čísel nemáte moc času. Má však vynikající grafiku, takže to stojí za trochu námahy, co říkáte?

Erotika 2

Námětem hry je klasická hádání čísel. Dívka si myslí číslo od nuly do devatenáct, které musíte uhodnout na čtyř pokusy. Pokud se vám podaří překonat první soupeřku, je zde ještě jedna, ale poskytuje jenom tři pokusy na každé číslo.

Jako v předchozí hře je zde pěkná grafika, která vám zcela vynahradí poněkud jednoduchý námět samotné hry.

21 erotic

Zde máj šanci dobít hráčka karetní hry „Oko". Hra se ovládá klávesami O, A, O, P a SPACE nebo kempstonem. Svou sázku nastavíte pomocí Q a A odpovědí na dotaz. Další karty?" pomocí kláves O a P. Na začátku máte 10000 sázek, můžete po tisícovkách. Chcete-li vyhrát velmi rychle a riskovněji vám nevadí, můžete zkusit vsadit všechno najednou.

Cílem v každém kole (pro ty co neznají „Oko") je dosáhnout součtu 21 nebo menšího. Vyhrává ten, kdo se tomuto číslu více přiblíží – pokud ale přestrelíte, prohráváte kolo.

Kostky strip

Jednoduchá hra v kostky, v níž vyhrává ten, kdo hodí vyšší číslo. Nejprve hazí Eva, potom vy. Stav na vaší kostce se mění po dobu, kdy držíte stisknutou nějakou klávesu. Když ji pustíte, kostky se porovnají a vyhrává si počítač. S každým vaším hodem zmizí proužek z obrázku s každým, který zhrtete, proužek opět přibyde.

Počty strip

Program, který prezkouší vaše počtářské schopnosti. Na obrazovce se objevují příklady (sčítání, odčítání, násobení nebo dělení) a vašim úkolem je určit výsledek. Pokud se vám to povede, nekresli se kousek obrázku. Chcete-li dosáhnout konečného cíle, nesmíte se ale v počítání ani jednou splést.

Jak sehnat komplety Freeware ZX Magazínu

Komplety Freeware ZXM jsou převážně pro čtenáře ZX Magazínu (a nejen pro ně) firma J.H.C.S., které také zařizuje jejich distribuci. Na komplety se tedy můžete informovat u svého místního prodejce softwaru, pokud je tam neseženete nebo žijete s pr mo na adresu Jan Hanousek Computer Software, Lazenská 6, 118 00 Praha 1. Cena jednoho kompletu je 60 Kč. K dispozici jsou verze D 40 a D 80. Ke každé objednávce se zvážáč účtuje balné 5 Kč a poštovné 26 Kč. Informujte se tedy raději nejprve ne kompletní nabídku firmy. U objednávky Freeware číslo 2 nezapomeňte uvést rodné číslo.

Nedavno jste se na stránkách ZX Magazínu mohli setkat s hrou Stormlord. Deliverance je jeho mnohem lepší pokračování. O co to tedy jde?

Deliverance

P. Černohous

Laganda o Pánovi Hromů

V dávných dobách, kdy ještě lidé žili ve strachu z neznámé a různí tvorové obývali tuto planetu, žil mocný bojovník. Nikdo neznal jeho pravé jméno. Protože však vládnul bouři, nazývali ho Stormlord, nebo také Ag Mane Tou, což v obou případech znamená Pán Hromu. Tento muž již jednou zachránil zemi ví před zkázou.

Tehdy se o jejich zničení pokoušel Temný mág Sorder. Platí totiž, že až se poslední víla ztratí ze světa, Černé mocnosti konečně získají nadvládu nad Dobrem. Pán Hromu však tehdy zasáhl v pravý čas a vysvobodil víly z magických bublin, do kterých je Sorder uvěznil, aby z nich dostava vysál veškerou životní energii. Po tomto neúspěšném pokusu musel před Pánem Hromů uprchnout a nikdo neví, co se s ním dělo dál. Někdo tvrdí, že bídně zahynul v Bažinách Orgunul, jiní si myslí, že skončil v břiše strašlivého netvora Seidonia. Existují však i zvěsti o jeho proměnu v Bílého mága.

Pekelné moc ala nebyla umlčena navždy. Uběhlo deset let a její temné síly opět chtějí zvítězit nad Dobrem. Ano, Zlá moc se vrátila a s ní na Zem přichází strašlivé Gardán – mocná lo bohyně podsvětí. Hluboko pod zemí hloubeji než peklo samo, dále uvězní nebohá víly, aby je za úplňku mohla jednou provždy zahubit. Sama se pak vypravila dobývat nebe.

To však neunikla bystrým očím severnímu větru Areanovi, který o tom všem pověděl svému pánovi Stormlordovi.

I oblékl velký Ag Mane Tou svůj plášť a dovolil svému hněvu rozpoutat ve svých očích nejstrašnější zbaň, jakou mohl svými magickými schopnostmi vládnout. Jeho pohled mohl od této chvíle zabíjet! Zahalil se do mohutného mračna a změnil se v déšť. Takto sestoupil na zem. Kapky vody však nezustávaly na povrchu, ale všechny se vsákly do země. Nakonec se všechna voda z tohoto zázračného deště dostala do sídla bohyně Gardán, kde se opět proměnila ve Stormlorda. Pán Hromu sevřel ruce v pěsti a pustil se do tlého boje se strážci uvězněných víl. Věděl, že má před sebou nobly kus cesty. Věděl, že nemá moc času a věděl, že osud Dobra je opět v jeho rukou.

Nejprve k ovládání hry. První zajímavostí je tu skok. Když totiž zmáčknete směr nahoru, Stormlord normálně vyskočí. Zkuste však ve vyskoku si sknout směr nahoru ještě dvakrát! Panáček se jakoby odrazí ve vzduchu a dostane se tak o něco výš. Ostatní směry fungují samozřejmě normálně. Po cestě občas najdete přímové zbraně, které aktivujete delším stiskem FIRE a přepínáte si mezi nimi tlačítkem 5. Pauza se vyvolá současným stiskem Caps Shift a Symbol Shiftu.

Tato hra je rozdělena do třech dílů a každý z nich se dělí ještě na dva levely. Pokud se vám již podařilo některý z dílů projít a máte heslo do následujícího, můžete jej nahrát a začít od něj. První díl se odehrává v podzemí, druhý na povrchu a ve třetím se ocitnete vysoko v oblacích. Oproti prvnímu dílu je Deliverance mnohem obtížnější, není však úplně nedohratelná. Protože se však vyskytlo jistá individuální individua (hrozná slovo), která se nedostala ani za první překážku (nebudu jmenovat – kuphikladu takový Pepa Josef či Hubert Prokop Okno), píši tento návod. Budiž vám ku prospěchu všem.

1. level – sídlo Gardán

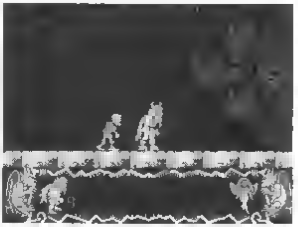
Ocitáte se u jakési eroticky ladené sochy. Ledva se stačí rozkoukat, začne vás obtěžovat podivný tvor, kterému jsem dal jméno Ďáblonetopýr (viz přiložené obrázky). Zničte jej a postupujte doprava. Vyhněte se smrtonosné bublině, jež pomalu stoupá z otvoru na podlaze. Vyskočte na plot z lebek. Přeskočte ohň ve jazíku. Využijte k tomu levitujících bubliny. (Pozor ať nespadnete, láva vašemu tělu příliš neprospívá, avšak výsledným produktem je báječný ďábelský guláš. Vtipné na něm je, že dva roky pořádně vydělává.)

Jděte dál, až dorazíte k dalšímu takovému jazíčku. Odněkud shora padají do žhavé lávy nebohé víly (tentokrát je guláš ponekud méně kořeněný a masíčko je křehounké a chutné). Zachraňte je (poraďte si sami, he!).

Až zachráníte co nejvíc okřídlených krasotinek (mohl by jim taky někdo půjčit na šaty – tedy ne, že by mi to vadilo) skočte na protější břeh a pokračujte. Po pár krocích se zastaví scroll a zahraje klasická hudba (AY – vážení nemají). Melodika čtyřhlasého klápu s výše uvedeným hudebním obvodem neuslyší ani pipnutí. Sledujte pozorně, co se děje. Ze všech stran se hrnou Hrboročci (opět mnou smyšlený název) a nevybrané po vás plivou ohnivými sliznami. Klikněte si na takové místo, kde by vám hlavu chránila plosinka. Nyní se jen v podřepu otáčejte a střílejte co to dá.

Konečně. Poslední Hrboročec prodlevá očistnou koupel v tratolišti vlastní krve a vy můžete pokračovat. Zablajte vše, co vám přijde pod ruku, dříve než vám ji nějaká potvora ukousne. Co zabil nejde tomu se vyhnout. Brzy dojdete k obrovským pavoukům, kteří se po vlastních vláknech spouštějí dolů, aby se těsně nad podlahou obrátili a šplhali zpět nahoru. U těchto čienovců jsou nebezpečná pouze jejich smrtelné jedovatá kusadla. Klidně jim tedy přeskákejte po zádech.

Po čase se opět zastaví scroll a vy se ocitnete v místnosti, kde není živého tvora (a zombici mají taky dovolenou). Obezřetně a nedůvěrou v očích se rozhlížíte a čekáte, odkud letokrát přijde nebezpečí. V tom je spatříte! Ze všech stran na vás naletávají dlaci a ve svých paralech nesou Hrboročce. Po čase je upustí, aby se mohli vydat pro další. Než se tak stane, zabíjejte a nicte a eliminujte a de-



stroyujte e masakrujte e (a dost!) ty upusté stvory

O neco dal se nachází další levove jezero (další kuchyne Vilany) s padajícími vilami Za nim se objevte v mi slnosti která vypadá přibližně takto vpravo na podlaze leží veliký kámen ve kterem je zabudována páka Nad hlavou vám visí plos nka s kusi (samosti lem chcete-li) Z obou stran plošinky však padají kapky kyselíny Ve vzduchu jarčí dva Ďáblonetopyri pravděpodobně v podnapilém stavu Pokud překročíte určitou hranici ve směru kamene s pá kou odnekud shore spadne takove mnozstvi kamenu že nemate prakticky žádnou šanci na záchranu vlastního života. Než tedy tuto hranici překročíte vystrelte do zmíněného kamene Zničte Ďáblonetopyry a skočte na okraj kamene Ve správnou chvíli vyskočte pro kusi e zpět Nyní postupujte nanejvýs opatrne Po každém kroku se otočte e vystrelte doleva (ne opravdu jsem se nezbláznil) Pokud toto zanedbáte začnou opět padat kameny Bezpečnou zonu poznate až budou padat vejce (ani jsem nic nepil) Nic se nebojte a pár sicih chyťte ještě než se rozbij Přileti bílý drak e posadí se ves ne hrbel Od této chvíle poletíte ne nem

Drak nejenže stříli vlastním ohněm čímž zvyšuje vasi palebnou silu ale take disponuje neomezenou zásobou výbušných vajec (spíš to budou pukavce) Vasimi protivníky pii letu jsou stejné vyzbrojeni zeleni draci Dobrodružný let ukončete u třech ploš nek Odtud již pujdete po svých Zničte Ďáblonetopyry e počkajte na to co se bude dit Bel! Obrovska Zaarda je tu Beste zrozene z koncentrovane nenavisti e č stého zla. Postevte se doprostřed a skrčte se Zaarde vás bude preskakovat e ohnive střely vás m nou Až beste b dné zhyne budete le muset zabít ještě jeji nevles stejnou sestru Zeerdu

Následuje BONUSove kolo Nyní můžete získat zpět některé ty ztracené ž voty

Stojte na pevne zemi e n c nevidíte (až na tu zem) Vtom se cosi nehore začne hepotat Je to vila e vesele si poletuje Vašim úkolem je dostat se k ni dříve než odletí pryc Jak to ale udělat? Odpověď je jednoduchá, ale o provedení se to tak úplně s j stotou fic nedá. Stiskněte Fire Před vámi se objeví sidce evšak nevydži dlouho a brzy se rozletí na spoustu malých sidiček Dnve než se tak stane musíte ne něj vyskočit a vystreilit další vyskočil ne něj a opět vystreilit další Toto opakujte dokud se nedostanete nahoru Solva se dotkneie vily vypednete z ni peniz Rychle jej seberte nez se odkutáli mimo obrazovku Za každý druhý lekovy peniz dostenete novy život Po uti lem čase však získáte nepříjemnou společnost kterou je drak se zdravou lesní barvou (i když prstavu dnešních lesu se da polem zoval o tom zda je to opravdu zelena nicmene drak zeleny je e zrajmě to mě z Vitana gulašku) Když se jej dotknete BONUS skonč e vy postoupíte do dalšího levelu Skončit však muzete i dříve Závisí to tol z na počtu vil kteie jste již zachránili Dost již však řeci o BONUSu a hura do druhého levelu

2. level – tajuplná říše pod kořeny stromu

V této oblast zíje spousta zajímavých tvorů, evšak im ne pod vinodnejsim je asi koranová vosa, kteia je na východě nazývana „Agrobela" vice se však ujal nazev Stenmore" pocházejí ze složeniny slov sten (koren) e mora (požrac) T to zivocichove jsou známi svou agresivnou vuči veiselcum e jejich zihadle jsou nepuštěna smrtícím jedem

Dost však b ologie e hura do hry! Zabijte vosu e seberte bombu Postupujte stejne jako v prvnim levelu doprava Zde se ne vás vyhli cely roj Stenmor V te co delal O kousek dal vás napadnou ubohé duše nesťastníku kteri nedošli po smrti ki du e musí nevěky poletovat vzduchem e zabí každého kdo by se odvážil vstoupit do podzemni i se Nebezpecn jsou hlavně v tom že se objevuj zepradu i zezadu

Naštěstí najsou moc odolni Po zóně duchů vás čeká nemilé překvapení v podobě důmyslneho zarizeni jehož vražednost spocivá v tom ze na tetězech spoušti velkou rychlostí zavazí a posleze jej zas vytahuje pomalu nahoru aby se mohl cely proces opakovat Musíte si to přesně načasovat e v ten správny okamž k projít

Dále můžete zachránit par dalsich vil Je to však dosti obtížné protože vas ohrožuje jednak mala červená bubl nka jekou znete již z 1 levelu jednak bílá bubl nka padaj ci odněkud shora e navic je take hned za druhym bieham jezírka padající ještě závaží Nejprve zachraňte všechny víly tak ze budete pro né skákat ele budete se vracet na vychozi pozici Až zachytíte poslední vilu skočte ne druhy breh Musíte si to však perfektně načasovat aby vás nezab lo závaží nebo některé z bublinek

Ani po této náročná operaci si neoddechnete Napadnou vás totiž další podivuhodní obyvatele podzemí – Skokhlevci T to tvorové jsou charakteristicti svou obrovskou obludnou hlavou e skákavým pohybem Jakykoliv střet s nimi je smrtelny protože jejich kuže je poseta stovkami žihadel s jedem ještě účinnějším než mají kořenové vosy Stenmory Na tomto nebezpec nem miste vsak naštěstí můžete znovu přivolat svého priteie drake Lete tedy stěle dopreva e ničte nepřátelské draky e Skokhlevce Když vás drek vysadí běžte dál Brzy narazíte na další e tentokrát i z posledni lavové jezírko s vilami Př jej ch zachrane vsak dejte pozor na duchy kteři se ln zase odkudsi vzal

Kousek dál se zase zastav scrolling e vy se budete muset opět bránit ulokum Hrboročou V tom se však i z dobie vymíte takže by to pro vás nemal byt problem Stejně tak nebude problém vyhnout se pavoukovi na vlekne kterv je tak blízko sochy Gardán ze jej nen možné podejít v okamž ku kdy je nahoře Řešení je však velice jednoduché – prostě mu skočte ne záda a projdete ho

Blížíte se ke konci dobrodružství pod zemí Již cítíte čerstvý vzduch proudící neviditeinymi průduchy ve stěnách tunelu Dřív než se tak stane musíte vybojovat ještě několik b tev Nejprve se vám postev Zoorda poslední sestře Zaardy e Zeerdy Když se dozvědíte o osudu svých příbuzných přisahaie že se pomsíť ze každou cenu Jej zu vosi je nesmirna, jej sila obrovska jeji IQ iovno bodu mi azu Nemysím (po priznani se jednomu utevi co?) si ele že by vam delala větší problémy Ty teprve nastanou až ji znic te Těsně pred vychodem z tunelu kterv vede na povrch ne vás zaútočí dva z nejstrašnějších služebníků Gardán – ostinati valenetopyr Proloze se pohybují vysoko ve vzduchu neni snadne je zasahnout On vás však zabaí velice jednoduše pi bleskovych náletach, kterým vás čestuj V takovam pripadě vás zachrán jen velice rychle pr kicení Pokud jsou však na opačné straně skákejte co nejvyše e stri ejte Po čase se vám je podar jistě zikvidovat Neradujte se však předčasně Solva zehynou vyiili se ze zálohy další In Piat ne ně stejná strategie je však nutné byt obezretnější proloze je jich vic

Následuje BONUSové kolo stejné jako předešlé Poté se dozvíte heslo do dalšího dílu Nese v sobě informace o počtu životů e zachráněných vil Hesla do druhého e třetího dílu uvedu na konci celého návodu ■

–Dokončení příště–

Hru v roku 1988 priniesla na trh firma OCEAN. Jedná sa o akčnú hru, ktorá bola spracovaná podľa filmu.

Rambo 3

Peter Gešperovič

S menami autorov sa môžete stretnúť aj v hrách ako sú Operation Wolf, Operation Thunderbolt, Renegade 3 a v mnohých iných. Toto nám zaručuje, že milovníci bojových hier budú mať o zábavu postarané. Pri nahrávaní hry si určite každý všimne perfektne prepracovaný SCREEN (čítaj: skrin) na ktorom je hlavný hrdina. Po nahratí hry sa dostanete do tohto menu

1 TLACITKA
2 SINCLAIR 1
3 KEMPSTON
4 CURSOR
5 DEFINUJ TLAC

Veľmi vhodné je zvoliť si mód SINCLAIR 1 prípadne KEMPSTON. Hru s definovanými klávesami neodporúčam, pretože počas hry používate z klávesnice päť nadiacich klávesov. Sú to tieto

H – prepne zbraň
J – posunie predmet v okne
K – zobere predmet na ktorom stojíte
L – použije predmet, ktorý je v streede
ENTER – zobrazí tabuľku predmetov, ktoré máte u seba
T – pauza

Hra sa skladá z troch postupne prehrávaných častí. Celý prvý a druhý diel je zobrazený pohľadom z hora. Podobne zobrazenie ste mohli vidieť v hre INTO THE EAGLE'S NEST. Prvá časť sa odohráva v ruskom vojenskom tábore je rozložená na ploche asi 200 obrazoviek. Predmety, ktoré sa tu vyskytujú

Zbrane: kuk, revolver, samopal, explozívny šíp

Predmety: infra-detektor, infra-batéria, lekárnička, tlmič výstrelov, biely kľúč, tmavý kľúč, uniforma, minohľadačka, batéria do minohľadačky, batérka, ochranná rukavica, strelivo

Vašou úlohou v prvom deli je preskúmať nepriateľský tábor, nájsť všetky menovaná predmety a vystobodiť plukovníka Trautmana z vezenia. Počas hry vás budú sprevádzať tieto správy (iba ak nezvýčajne zomriete)

1 ne dvere bolo pripojené vysoké napätie a mrtvy

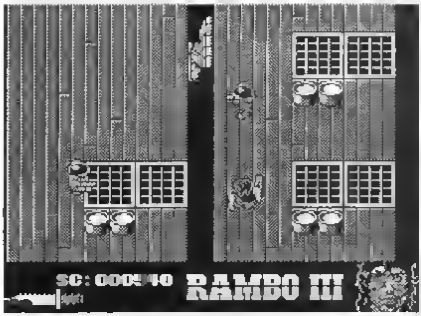
2 spadol si do hlbokého prepadliska a zomrel ťa jedovatý hmyz

3 stúpil si do mínového poľa

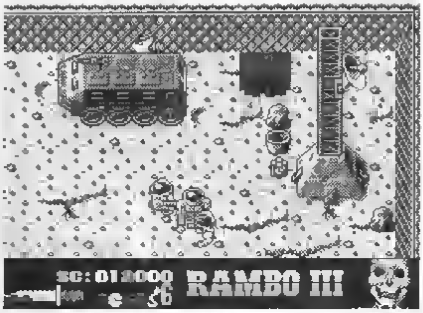
V ľavej spodnej časti obrazovky je zobrazená zbraň, ktorú práve používate. Vedľa zbrane môžete vidieť tri predmety, ktoré si nesiete so sebou (možno vám to pripomína hry typu Dizzy či hru Pedro na ostrove pirátov). V pravej dolnej časti obrazovky je tvár Johna Rambo, ktoré sa s prebúdzajúcimi zraneniami mení na lepšiu. Po minúti života sa ešte niekoľko krát zobraz voľba CONTINUE (rozhodujte sa rýchlo – čas beží)

PART ONE

Hru začínate v južnej časti nepriateľského tábora. Ste vyzbrojený len nožom, preto sa snažte čo najrýchlejšie získať nejaku lepšiu zbraň. Dvere na miestnostiach môžete otvárať buď nárazom alebo bielym a tmavým kľúčom. EXIT (východ) z južnej časti tábora uzatvárajú elektrické dvere. Je možné použiť vypínač, ktorý sa nachádza v tejto časti tábora. Ak vypínač nájdete, musíte sa čo najrýchlejšie dostať k dverám a to bez straty života, pretože po určitom čase sa znovu obnoví elektrický obvod. Cez dvere je možné prejsť aj takto: posuniete sa presne do ľavého horného rohu obrazovky na ktorej sú elektrické dvere. Potom „Rambovi" udajte smer hore a máli by ste pekne prejsť cez stenu (je to taký malý trik). Teraz choďte stále hore, kým nájdete na základňu. Pre vstup použite biely kľúč. Vstúpte a ihneď použite batériu INFRA a zapojte INFRA- detektor. Objavia sa na obrazovke luče INFRA. Ak prejdete cez tieto luče spustíte po-



1 level - spočiatku si vás hliadky nijak zvlášť nevšímajú, stačí jen trochu obratnosti



2 level - už vás objavili a hrozí sa zo všetkých strán!

plošiny systém a vždy sa na vás vrhne hromada vojakov. Ďalej sa tu nachádza akási priepasť pred dverami, odstráňte ju vypínačom. Tuto druhú časť tábora môžete opustiť tými istými dverami ako ste vošli.

Teraz vložte batériu do mínohľadačky a zapojte ju. Pokiaľ sa budete po dvere potúlovať a hľadať ďalšie dvere, majte vždy aktivovanú mínohľadačku. Ak nájdete posledný základňu, ste už takmer u cieľa. Môžete tu nájsť miestnosť kde je lina. Tu použite batériku. Cieľ v ktorej je vazenný plukovník Traulman je chránená špeciálnym zabezpečovacím zariadením. Musíte ho zničiť. Explozívnym šípom. Ak sa vám to podarí zariadenie sa „rozsype na kusy" a vy môžete vstúpiť do cely a vyslobodiť plukovníka Traulmana. Po pristúpení k plukovníkovi sa vypíše správa: VYBORNE OSLOBODIL SI PLUKOVNÍKA TRAUTMANA.

PART TWO

Začínate v „parku" vojenskéj techniky. Je tu odstavené množstvo tankov, obrnených transporterov i raketových áut (kafuše). Celý diel je takisto rozložený približne na 200 obrazovkách. V tejto časti môžete používať všetky zbrane, ktoré ste našli v prvej časti. Vašou úlohou je nájsť 5 ukrytých časovených bômb, aktivovať rozbušky a čo najrýchlejšie odísť na pripravenom vrtuľníku. Tento diel je rozložený na štyri osady, ktoré sú oddelené masívnymi dverami. Dvere je možné zničiť explozívnym šípom. Postupovať môžete takto: v prvej osade musíte nájsť 3 nálože, v druhej 2 nálože, v tretej 2 nálože a v štvrtej je jedna nálož a vrtuľník na ktorom máte odísť. Nálože sú dobre viditeľné (blikajú). Akonáhle nastúpite do vrtuľníku, akcia je splnená a vy môžete nahrať tretí a zároveň posledný diel.

PART THREE

V tejto časti je vašou úlohou prebiť sa tankom cez nepriateľské územie až k hraniciam. Na závere vás čaká úlok bojových vrtuľníkov. Pomocou pohybujúceho sa zameravača a stláčaním tlačítka FIRE ničíte nepriateľské ciele.

Nezabudnite pozorovať pristrojovú dosku na ktorej je zaznačená hodnota poškodenia tanku. Ak dosiahne hodnotu 999 bude tank zničený. Na pristrojovej doske je tiež zobrazená hodnota teploty hlavne tanku. Ak teplota dosiahne hodnoty 99 tank prestane strieľať a musíte počkať kým hlaveň vychladne. Ďalej na obrazovke je možné vydieť údaj o vzdialenosti k hraniciam. Po dosiahnutí hodnoty 0000 ste u cieľa. Mne sa to podarilo len o vlások. Ak hru úspešne ukončíte, zobrazí sa nasledujúce hlásenie:

Vyborne Johne!
Podarilo sa ti ukončiť svoju úlohu!!!
Si naozajstny super hrdina!

Na záver vám želám mnoho pekných zážitkov s vynikajúcou hrou RAMBO 3.

P.S. Určite si ju zoženie, je to BOMBA! ■

3. level – spousta dobře vyzbrojených pěšáků, tanky a nakonec i vrtuľníky

Názov:	**Rambo 3**
Program:	**Andrew Deakin**
Grafika:	**Ivan Horn**
Hudba:	**Jonathan Dunn**
Producent:	**Ocean**

Poznámka redakce. Popisovaná je „česká" verze hry, kymi pirátsky prelozená. Původní anglické výrazy (pokud máte originální verzi) ale jistě snadno pochopíte.

Akcionář II

jak ho dohrát kdykoliv

Jakub Hynek

Tak už ste si vyzkoušali, jak lze dohrát hru Akcionář II snadno a rýchle? Návod byl uveřejnen v minulém ZX magazínu – číslo 2/95 – a to už je hezky dávno (bohužel), takže protekloval už zbývá jen dodat, jak lze tuto hru dohrát ještě snadněji a ještě rýchleji. Ano, ve hře je samozřejmě zabudován cheat, jako tomu tak ve hrách často bývá. A protože od uvedení hry uplynulo už vce než pět (!) let a každý měl tedy dost času dohrát ji, poctivě přichází nyní správná chvíle k jeho zveřejnění.

Postup je jednoduchý. Kdykoliv v průběhu hry najmáte agenta ve švýcarsku (pokud na něj zrovna nemáte klidné prodejte nějaké akcie), Potom zvolte položku Uložit na konto v submenu Operace s bankou. Jako sumu k uložení zadejte číslo 210868. Pokud se počítač ohrdí, že tolik nemáte, klidně podruhé zadejte nulu. No a je to. Jak se snadno přesvědčíte na konto ve švýcarské bance se vám objev to 500 000 dolaru.

Pokud chcete celou operaci provést ještě jednou, proveďte nejprve ten půlmilion do NBA a znovu vložte cheat. Teď už budete mít dostatek peněz na to, abyste hru úspěšně zavřili. Zvolte tedy položku Další měsíc a pak už se jen kochejte pohledem na svůj nepoctivě získaný majetek. ■

Seriál

Tak jsem tady zase a to už se třetím dílem. Ani jsem nemohl uvěřit, že toho tolik nepíšu. Doufám, že jste se ještě nezečetli u tohoto seriálu nudit. Dáme se tedy do práce.

Operační systém CP/M potřetí

Petr Žabenský

V druhém dílu našeho seriálu jsme si začali blíže popisovat modul BDOS a dnes v tom budeme pokračovat.

Systém ovládání souborů

Jedna z hlavních funkcí BDOSu je zajištění logické organizace dat na diskových zařízeních. Nyní si popíšeme vztah mezi logickou organizací (soubory, věty) a fyzickou organizací (stopy, sektory) jakéhoholiv zařízení.

Logická organizace souborů

System CP/M je schopen ovládat až 16 diskových jednotek. V každé diskové jednotce může být umístěno medium, které je rozděleno do celku nazývaných soubory. Soubory jsou identifikovány jménem. Lze je vytvářet, rušit, vyhledávat podle identifikace, zapisovat do nich nebo z nich číst. Každý soubor se skládá z logických vět pevné délky 128 bytů, které představují základní jednotku pro čtení a zápisu. Logické věty souboru jsou určeny pořadovým číslem nazývaným číslo věty. K větám lze přistupovat buď sekvenčně, nebo je mým přístupem podle čísla věty. Maximální teoretická velikost souboru je 65536 vět (tedy 65535×128 = 8 MB). Soubor uložený na médiu je identifikován trojicí

(jednotka,jméno[,typ])

jednotka – označení diskové jednotky (písmena A až P), kde je uložen soubor

jméno – jméno souboru (max. 8 znaků)

typ – typ souboru (max. 3 znaky)

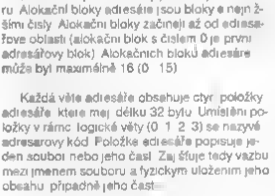
Fyzická struktura vnějších médií

Data na vnějších médiích jsou zapisována do sektorů pevné délky. Sektory jsou členěny do stop, přičemž všechny stopy mají stejný počet sektorů. Stopy se číslují od nuly, do hodnoty počtu stop mínus jedna a sektory se číslují od 1 do počet sektorů na stopu. Informace potřebné k transformaci mezi logickou a fyzickou strukturou jsou rovněž uloženy na médiu ve formě adresáře. Transformace mezi logickou a fyzickou organizací probíhá ve dvou krocích přes tzv. logickou diskovou jednotku. V hlavičce souboru (v adresáři) je popsáno umístění dat v rámci logické jednotky. Logická jednotka je potom mapována na jednotku fyzickou. Logická disková jednotka je tvořena logickým větami pevné délky 128 bytů. Logické věty jsou rozděleny do tzv. alokačních bloků, alokační blok je nejmenší záznamová jednotka na médiu. Její velikost je vždy násobek 128. V systemech Betadisk, Disciple, Didaktik atd. je nejmenší záznamová jednotka sektor, zde je to alokační blok. Znamená to, že pokud máte soubor o velikost 1 byte, zabere celý jeden alokační blok (může to být i třeba 2 kB).

Adresář disku

Diskové médium je rozděleno na tři části: systémová oblast (zde uložen systém), adresářová oblast (zde uložen adresář) a datová oblast (zde jsou konkrétní data). Alokační bloky datové oblasti obsahují datová věty jednotlivých souborů. Alokační bloky adresáře jsou bloky s nejnižšími čísly. Alokační bloky začínají až od adresářové oblasti (alokační blok s číslem 0 je první adresářový blok). Alokačních bloků adresáře může být maximálně 16 (0 – 15).

Každá věta adresáře obsahuje čtyři položky adresáře, které mají délku 32 bytů. Umístění položky v rámci logické věty (0, 1, 2, 3) se nazývá adresářový kód. Položka adresáře popisuje jeden soubor nebo jeho část. Zajišťuje tedy vazbu mezi jménem souboru a fyzickým uložením jeho obsahu, případně jeho část.



obr. 1 Struktura adresářové položky

USER – číslo uživatele, kterému soubor patří. Povolené hodnoty je 0-15. Pokud je zde hodnota E5H, je položka označena jako prázdná.

jméno souboru+typ – identifikace souboru. Znaky jsou v sedmibitovém kodu. Pokud má jméno méně než 8 znaků, je doplněno mezerami. V nejvyšších bitech jména jsou uloženy atributy souboru.

EX – číslo rozšíření. Jedna položka adresáře může popsat soubor omezené velikosti. Pokud je soubor větší, než je jedna položka schopna popsat, musí být rozdělen do více položek (rozšíření), které musí jít v určitém pořadí.

S1 – rezervováno

S2 – vyšší bity čísla rozšíření

RC – počet vět délky 128 bytů využitých v posledním alokačním bloku popisovaném touto položkou. Všechny předchozí bloky jsou vyplněny úplně. Je-li menší než 128, předpokládá se, že se jedná o poslední rozšíření souboru.

čísla alokačních bloků – čísla alokač. bloků ve kterých je uložen soubor. Pokud je počet alokačních bloků menší nebo roven 256, je možno jednotlivé alokační bloky adresovat jedním bytem. Pokud je větší než 256, je pro adresu alokačního bloku nutno použít dvě slabiky. V jedné položce je uloženo 16 nebo 8 adres alokačních bloků. Tato skupina tvoří jedno rozšíření.

Přenos dat z/do souboru probíhá po větších ale místo na disku se souboru přiděluje po alokačních blocích.

Správa alokačních bloků

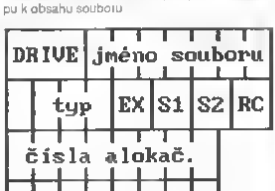
Z uvedené struktury logického disku je patrné, že každý alokační blok je buď přidělen nějakému souboru, nebo je volný (není uveden v žádné položce adresáře). Přehled o volných alokačních blocích si systém udržuje pomocí bitové mapy alokačních bloků. Tato bitová mapa není uložena na disku, ale systém si ji vytvaří v paměti. Při první operaci s adresarem diskové jednotky je vytvořena bitová mapa. Jak je v dětl, systém CP/M nevyužívá FAT tabulky jako jiné systémy. Všechny informace jsou uloženy v adresáři.

Mapování logického disku na fyzický

Této kapitole se budeme věnovat až při popisu modulu BIOS.

Řídící blok souboru a adresářový kód

Skoro všechny funkce pro práci se souborem potřebují blok parametrů, který obsahuje všechny informace k práci se souborem. Tento blok se nazývá FCB (File Control Block). Hlavním důvodem zavedení FCB je urychlení přístupu k obsahu souboru.



Obr. 2 Struktura FCB

DRIVE – číslo diskové jednotky, další údaje jsou stejné jako v adresarové položce

CR – číslo aktuální věty v alokačním bloku

RN – číslo věty při přímém přístupu

RND – rezervováno pro systém

Služby pro práci s diskovými jednotkami

Služba 13. Inicializace diskového systému

VSTUP: C – 13

– tato služba uvádí diskový systém do počátečního stavu

Služba 14. nastavení aktuální diskové jednotky
VSTUP C – 14 E – číslo jednotky
– nastaví aktuální diskovou jednotku (0=A, 1=B, ... 15=P)

Služba 25. dodání čísla aktuální mechaniky
VSTUP C – 25
VYSTUP A – číslo aktuální mechaniky
– opak služby 14

Služba 27 dodání adresy bitové mapy alokačních bloků aktuální jednotky
VSTUP C – 27
VYSTUP HL – adresa bitové mapy
– vrací v HL adresu bitové mapy

Služba 37 inicializace vybraných diskových jednotek
VSTUP C – 37 DE bitová mapa inicializovaných jednotek
VYSTUP A 0
– inicializuje vybraných diskových jednotek zadaných ve formě bitové mapy v DE Bit 0 v E popisuje jednotku A bit 7 v D popisuje jednotku P Jednička v příslušném bitu znamená že daná jednotka bude inicializovaná

Služba 24. dodání vektoru aktivních diskových jednotek
VSTUP C – 24
VYSTUP HL – vektor aktivních jednotek
– dodá vektor aktivních diskových jednotek v HL 0 bit v L odpovídá A 7 bit v H odpovídá P Aktivní jsou označeny jedničkou

Služba 28. zákaz zápisu na aktuální disk
VSTUP C – 28
– při pokusu o zápis na diskovou jednotku na kterou byl zápis službou 28 zakázán vyvolá hlášení BDOS Error on d R/O

Služba 29 dodání vektoru diskových jednotek se zákazem zápisu
VSTUP C – 29
VYSTUP HL vektor diskových jednotek se zákazem zápisu
– vrací v HL bitový vektor diskových jednotek, na které je zakázány zápis 0 bit v L odpovídá jednotce A 7 bit v H jednotce P

Služba 31 dodání adres tabulky DPB
VSTUP C 31
VYSTUP HL – adresa tabulky DPB
– vrátí adresu uložení tabulky DPB ve které jsou uloženy informace o aktuální diskové jednotce

Služby pro práci se soubory

Služba 15 otevření souboru
VSTUP C – 15 DE – adresa FCB
VYSTUP A – adresářový kod 255 pokud neexistuje
– služba aktivuje hlavní blok souboru pokud soubor existuje v adresáři příslušné diskové jednotky

Služba 16. uzavření souboru
VSTUP C – 16 DE – adresa FCB
VYSTUP A – adresářový kod
– informace udržované ve FCB v operační paměti nejsou průběžně zapisovány na disk při změnách v souboru Při ukončení práce se souborem je však nutno provést aktualizaci informace v adresáři diskového media Tato akce se nazývá uzavření souboru

Služba 17. vyhledání souboru
VSTUP C – 17 DE – adresa FCB
VYSTUP A – adresářový kód 255 pokud neexistuje
– zajišťuje vyhledání prvního výskytu souboru jehož identifikace je zadána v FCB Pokud není nalezen vrátí v A hodnotu 255

Služba 18 vyhledání dalšího výskytu souboru
VSTUP C – 18
VYSTUP A – adresarový kod 255 pokud neexistuje
– doplňuje službu 17 a vyhledává další výskyt souboru srovnatelný s identifikací v řídicím bloku

Služba 22 vytvoření souboru
VSTUP C – 22 DE – adresa FCB
VYSTUP A – adresářový kód 255 pokud je adresář plný
– zajišťuje vytvoření souboru podle specifikace ve FCB Pokud nelze vytvořit vrací v A 255 System nekontroluje nevytvářeli se soubor který již v adresáři existuje

Služba 19 zrušení souboru
VSTUP C – 19 DE – adresa FCB
VYSTUP A – adresářový kod 255, pokud neexistuje
– umožňuje zrušení souboru Pokud nejde zrušit vrátí v A 255

Služba 23 přejmenování souboru
VSTUP C – 23 DE – adresa FCB
VYSTUP A – adresářový kod 255 pokud neexistuje
– změní identifikaci souboru Přejmenuje soubor jehož původní jméno a typ je uvedeno v FCB Nové jméno a typ souboru je uvedeno ve stejném FCB ale v pozicích 17 až 27 Není-li soubor nalezen vrátí v A 255 Systém nekontroluje zda-li již soubor s takovým jménem na diskovém metlu neexistuje Přejmenovat nejde soubory s atributem R/O (read only)

Služba 26 nastavení adresy DMA
VSTUP C – 26 DE – adresa zony DMA
– nastavení adresy vyrovnávací paměti delky 128 bytů

Služba 20 sekvenční čtení věty
VSTUP C – 20 DE – adresa FCB
VYSTUP A – 0 jestliže čtení proběhlo v pořádku nebo 0 pokud došlo k chybě
– přečte následující větu souboru do vyrovnávací paměti dle aktuální pozice v souboru Aktuální pozice je určena aktuálním rozšířením (položka EX ve FCB) a číslem věty v aktuálním rozšíření (položka CR ve FCB)

Služba 21 sekvenční zápis věty
VSTUP C – 21 DE adresa FCB
VYSTUP A – 0 uspěšný zápis nebo 0 chyba při zápisu (plný disk nebo adresář)
– zapíše větu do souboru z vyrovnávací paměti a posune se na další větu Pokud byla zapsána poslední věta rozšíření je toto rozšíření uloženo na disk a je vytvořeno nové rozšíření Aktuální pozice je určena stejně jako u služby 20

Služba 36. výpočet čísla věty pro přímý přístup
VSTUP C – 36 DE – adresa FCB
VYSTUP položka RND v FCB
– tato služba vypočte podle EX a CR pořadové číslo věty v souboru pro přímý přístup

Služba 33. čtení věty s přímým přístupem
VSTUP C – 33 DE – adresa FCB
VYSTUP A – návratový kod (0 – uspěšna operace 1 – čtení nezapsané věty 3 – nelze uzavřít aktuální rozšíření 4 – čtení z nezapsaného rozšíření 5 – příliš velké číslo věty)
– přečte větu ze souboru která má pořadové číslo v RND

Služba 34. zápis s přímým přístupem
VSTUP C – 34 DE – adresa FCB
VYSTUP A – návratový kod (0 – uspěšná operace 3 – nelze uzavřít aktuální rozšíření 5 – přeplnění adresáře 6 – příliš velké číslo věty)
– zapíše logickou větu do souboru která má pořadové číslo v RND

Služba 40 zápis věty s přímým přístupem s doplněním nul
VSTUP C – 40 DE – adresa FCB
VYSTUP A – návratový kod (stejné jako u služby 34)
– stejné jako u služby 34 s tím rozdílem že při zápisu první věty do alokačního bloku jsou automaticky zapsány všechny zbývající věty alokačního bloku vyplněné nulami

Služba 35 výpočet velikosti souboru
VSTUP C – 35 DE – adresa FCB
VYSTUP polezka RND ve FCB obsahuje velikost souboru ve větách
– vypočte velikost souboru v logických větách

Služba 30 nastavení atributů souboru
VSTUP C – 30 DE – adresa FCB
VYSTUP A adresarovy kod 255 pokud neexistuje
– nastav atributy souboru Protože jméno a typ souboru jsou v sedmibitovém kódu jsou atributy uloženy v osmem bitu typu souboru
příznak – atribut
typ1=1 – R/O (Read Only) zakaz zápisu
typ1=0 – R/W (Read/Write) soubor lze rušit a přepisovat
typ2=1 – SYS (SYStem) soubor se nevypisuje příkazem DIR
typ2=0 – DIR (DIRectory) soubor se vypisuje příkazem DIR
typ3=1 – archivní bit – do souboru se zapisovalo
typ3=0 – archivní bit – soubor nebyl modifikován od posledního nulování archivního bitu

Služba 32 nastavení/dodání čísla aktuálního uživatele
VSTUP C – 32 E 255 nebo číslo uživatele
VYSTUP A – číslo uživatele jinak vystup není definován
– ovládá nastavení příp zjistí číslo aktuálního uživatele

Tak to by byl velmi jednoduchý (a strohý) popis modulu BDOS Samozřejmě je toho ještě více ale to by bylo na dlouho A co nás čeká příště? Ještě nám zůstává SPA TPA a BIOS (ten je na tom všem snad nejzajímavější)
A abych vás už moc nenapínal Jak vám prozradím že se budeme zabývat aplikací systemu CP/M na rozšíření ZXS ve verzi pana Lemače s připojeným radičem pružných disků od firmy DIDAKTIK SKALICA – ano, naše známá D 40/80 Ale to až příště ■

(pokračování příště)

J.H.C.S.
Jan Hanousek
Computer Software
Producent Software pro ZX Spectrum
Lázeňská 18 301 Praha 1
BOOTER
kompletní diskový zavaděč pro jednotky Didaktik 40/80/Kompakt
– konečně absolutní komfort při spouštění programů
– dokonalé grafické prostředí
– k ovládání stačí joystick
– možnost práce s myší A-Mouse
– plná podpora češtiny
– neodmyslitelné šlechty
Cena 59 Kč za plnou verzi Booteru včetně utilit pro vytváření aplikací je garantována do konce května 1996
Posuďte sami:
Za stovku je to ZADARMO!

Jak už napovídá název tohoto článku, budeme se zabývat pamětí našeho Speccy. A vrátíme se o něco zpět, do doby, kdy bylo přímo na vrcholu své slávy.

ROM, RAM, EPROM, PROM, ...

Hrátky s pamětí a něco už skoro zapomenutého

Petr Žabenský
(E-mail: zabensky@prf1.osu.cz)

Co je to vlastně paměť? U člověka je to jiný název obsahu dutiny lebeční do které se snažíme nacpat co nejvíce vědomostí, které jdou jedním otvorem dovnitř a druhým zase ven. U počítače je to něco čeho je neustále málo. A když do toho máte měla nacpat nějaký slušný program a ještě k tomu nějaká data, tak je to přímo nemožné. A tak, jak se to snažíme obejít, vymýšlíme různá složitá zapojení a ještě složitější kombinace, abychom si to málo zvětšili. My si dneska řekneme jak. Nebudu uvádět nějaké schémata, ale jen takový malý přehled těch nejznámějších vazeb.

Nejdříve si řekneme, proč si vlastně takové rozšíření pořídit. Smysl má pouze pro ty, kteří už přešli od hraní her ke skutečnému používání počítače a pocítují skutečný nedostatek paměti. Jestli máte ZXS jen na hry, nebo si občas spustíte nějaký běžný text nebo databázi, tak pro vás takové rozšíření asi nemá smysl. Ale abych se přiznal, není to úplně pravda, protože o rozšíření se mohou zajímat i ti, kdo chtějí svoje ZXS povýšit za 48 na 128-čku. O těchto rozšířeních už toho na stránkách ZX Magazínu vyšlo spousta, takže jimi se nyní zabývat nebudu. Řekneme si o něčem, co už nabylo nějakou dobu publikováno a co nám přinese trochu více paměti.

Co je nejdříve nutné udělat, než se rozhodnete rozšířit svoje ZXS? Takže předně s musíte uvědomit co budete chtít potom na svém Spectru dělat. Nechátek si udělat takovouto úpravu otevřou se před vámi nové obzory. Musíte si zjistit jaké úpravy je pro vaše požadavky ta nejvhodnější a které další výhody vám poskytuje. Není zrovna nejjednodušší si vybrat vhodná rozšíření. Posledním kritériem je zda existuje ke zvolenému rozšíření software který plně využije jeho možnosti. Ale nechme tlachání a přejděme ke konkrétním věcem.

Lamač nebo Troller

Jak už jsem uvedl výše, nebudeme se zabývat rozšířením na 128-čku. Připomeneme si spíše již poněkud zapomenutá rozšíření, která vznikla v 80. letech. V tu dobu u nás vedly veliký konkurenční boj dvě takové „stáje". Lamač Vaněk-Meca a Troller-Cisař. Každé z těchto skupin si vytvořila své zapojení a předbíhaly se vá vývoje software. Každý z nich tvrdil, že jeho zapojení je lepší (vždy poukazovali na chyby u toho druhého). Já jsem sesbíral všechny dostupné materiály a chtěl bych z hlediska nezávislého pozorovatele (vlastním ovšem zapojení pana Lamače) popsat a zhodnotit tyto zapojení.

O co u těchto zapojení jde? Ti, kdož sledují můj seriál o CP/M, již budou vědět z minulého čísla. Obě tato zapojení jsou založena na principu nahradit ROM a VIDEORAM paměť RAM, což umožňuje implementovat operační systém CP/M nahradit původní ROM novou ROMkou a hlavně přenést sa přes magickou hranici 48 KB. Obě tato zapojení stránkují od adresy 0 paměť RAM. A teď něco bližšího.

Zapojení „Lamač"

Nejdříve si tedy popíšeme zapojení se kterým mám vice zkušeností. Na rozdíl od ostatních zapojení se autoři neomezili jen na pouhé rozšíření paměti, ale na maximální rozšíření možnost počítače při zachování jednoduchosti a dostupné pořizovací ceny. Dalo by se říci, že v tom směru jdou ve stopách Sinclaire. Toto rozšíření umožňuje zvětšit paměť na 80 až 528 KB. Povolené varianty jsou 80, 112, 144, 272, 304, 528 KB.

Základní operací při implementaci tohoto zapojení je nahradit paměti ve vašem počítači novými. Podle množství paměti si můžete vybrat vhodnou variantu. Dále je třeba zabudovat do vašeho Speccy desku s plošným spojem a součástkami o velikosti as 5x5 centimetrů. Paměť je rozdělena po stránkách o velikosti 32 KB, které si můžeme stránkovat od adresy 0. Stránkovací port je 253 (FDh). Schéma je na obr. 1.

Podle autorů lze k takto upravenému počítači připojit jakoukoli v paměti bez toho, aby došlo ke kolizi na sběrnici (mám při pojenou diskotovou jednotku D40/80 a funguje to). Ne druhé straně však pokud máme nastrankovanou RAM od 0 do 64 KB, není přístupná adresa A15. To způsobuje nekompatibilitu přímého konektoru Spectra a obecně znamožňuje rozšíření systému o další periférie. Při nastrankování ROM a VIDEORAM je však vše v pořádku.

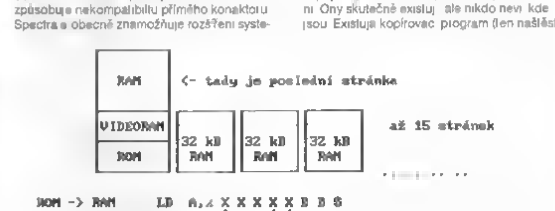
```
ROM -> RAM      OUT (255),A

RAM -> ROM      OUT (253),A
```

Obr. 1 Úprava podle Lamače

Není implementován signál RAMS. Proto nelze zajistit přístup k neomezeně velké paměti, ale pouze k 528 KB dynamické paměti RAM. Stránkovací port je shodný se 128-čkou (ale ten se používá velice hidce). K tomuto rozšíření existují ještě další dvě zapojení, která ještě zvyšují schopnosti vašeho Speccy. Je to možnost nahradit ROM pamětí RAM se zakázaným zápisem, do které lze nahrát obsah nějaké jiné ROM (ISOROM, LECROM a jiných). Druhé zapojení, které lze použít pouze u rozšíření s větší pamětí než 80 kB, umožňuje provádět některé obrazové efekty známé ze 128-čky. Umožňuje totiž přístup do dvou oblastí VIDEORAM, jejichž zobrazení je možné prohazovat. Je možné zobrazovat jednu obrazovku a ve druhé může probíhat kreslení jiného obrázku.

Co se týče softwarové podpory, tak s touto to horší. Programy, které byly vytvořeny pro toto zapojení, jsou někde zapadlé a nejsou k sehnání. Ony skutečně existují, ale nikdo neví, kde jsou. Existuje kopírovací program (ten naštěstí



Obr. 1 Úprava podle Lamače

Jednou z nevýhod editoru ZX 602 je jeho nepříliš „user-friendly" tisk. A přestože je již na trhu vylepšena verze ZX 603 (její rozsáhlou recenzi čtěte v tomto čísle), možna vám přijde vhod par dobrých tipů.

Tisk ze ZX 602 na tiskárně EPSON

Zdeněk Starý

Přečetl jsem si v ZXM 2/95 recenzi programu ZX 602 od LHC softu a musím v podstatě souhlasit zejména s tím jak vypadá graficky tisk na Epsonkách (střesidelně). Stál jsem před stejným problémem jako LHC (nemám v tiskárně „bratry Kamenická" a download jsem nebyl schopen zprovozni – měme stejnou i skanu LQ 100). Problem jsem vyresil upravou dodávaného Iskoveho ovladace ZX_ASCII – ten Iskne v textovém rež mu a odstraňuje diakrit ku. Stačí ale upravit převodni tabulku obsazenou v ovladači (celou upravu lze provesti např. v TOOLSu nebo EIMI a vzn kne ovladač ZX_LATIN2. Uznávám že prace na upravě je nezáživná, a proto pr kladám vypis BASICoveho programu, který upravu provede. Upozorněni název iskového ovladače musi začínat znaky ZX_" (*Uznáváme že je to nezáživné a navíc běžným uživatelem jako jsem já neproveditelné pozn LHC*)

```
10 REM Uprava ovladaca ZX_ASCII
   na ZX_LATIN2
20 CLEAR 32767
30 LOAD *"ZX_ASCII" CODE 32768
40 FOR i=32962 TO 33048 STEP 2:
   READ a: POKE i,a. NEXT i
50 INPUT "Zadej nazev upraveneho
   ovladace:";n$
60 SAVE *n$ CODE 32768,524
70 DATA 172,129,130,212,132,210,
   155,159
75 DATA 216,183,145,214,150,146,
   142,181
80 DATA 144,167,166,147,146,224,
   133,233
85 DATA 236,153,156,230,149,237,
   252,156
90 DATA 160,161,162,163,229,213,
   222,226
95 DATA 231,253,234,232
```

Chybějící možnost nastavení levého okraje má ovládača k nepříčetnosti. To jsem nakonec vyřešil upravou RUNu (Upozorňuji že by to šlo udělat daleko usporněji, hazči ale alp – vim o tom ale jsem neobyčejně líny programovat v assembleru). Iskovy nastr n upravy:

a) Na (radě) záložni di skelu s editorem ZX 602 si ulozte vaš Iskovy ovladač Inapr. ten ze ZXM 6/92)

b) Učiňte **MERGE *"run"** a upravte basic tak aby udelal následujici věci: nahraje váš ovladač inic ializuje ho a zepta se „Nastavit levy okraj?" **IF ans, THEN GOSUB 1000** Dál pokračuje puvodni basic (vypis prvního menu)

c) Dopište podprogram od řádku 1000 třeba takhle

```
1000 INPUT "šířka levého okraje ve znacích, ";sirka: LPRINT
CHR$ 27; CHR$ 108; CHR$ sirka:
RETURN
```

d) Uložte novy run (**SAVE *"run" LINE 10**)

Opakuji znova, že tento zpusob upravy je naprosto odpuzujici z mnoha duvodu: mě ale dvě vyhody: 1) funguje a 2) nemusite psát ani bajt strojáku. Apeluji na váš vkus a vyzývám vás: udělejte si to lépe a krásněji

Pozn JHy: Za hlavní nevýhodu tohoto řešení považuji to, že pokud v průběhu práce dojde k inicializaci tiskárny (např. vypnutí a zapnutí) nastavení levého okraje se ztrácí

A na závěr ocituji z licenčnych podmienok „N e je dovolené menit mod f kovat alebo adaptovat software prekladat dekompilovat disassemblovat "

Tak jsem zadostivy kdy mě zavřou

Pozn JHy: Zde si neodpustím ocitovat ze zákona č. 247/1990 Sb (autorsky zákon) §15 odst 4) „Oprávněny vlastník rozmnoženiny počítačového programu není povinen získat autorovo svolení k pořízení rozmnoženiny nebo upravy takového programu potřebuje-li tuto rozmnoženinu nebo upravu pro vlastní provoz počítače pro nějž byl program získán " Z toho plyne že upravě programu pro vlastní potřebu uživatele nelze nijak bránit ani jí postihovat

Je smutné když drahy legálně koupeny program si musí uživatel dodělávat sám doma ve stylu programu Public Domain „stačí se v tom trochu povrtat a funguje " Redakce ■

Programů je spousta...

Hry: [illegible] Overlander, Overlander Games Collection, [illegible] Adventure Games Collection, [illegible] Adventure 2

Užitkové programy: [illegible] Navigator 2, INFOsoft [illegible] pro Desktop, [illegible] Sound Master, Color Draw [illegible] Freeware ZX Magazínu, Freeware 2, [illegible]

Až si vyberete programy, o které máte zájem, navštivte naše distributory:

Klub 602, Martinická 5, Praha 1
Kompakt Servis, Masarykova 37, 1192 Veselí nad Moravou, tel. 0631/2321
Petr Lapinský, Plešná 22, Cheb, tel. 0166/943 183

...nebo autorizované firmy:

Pavel Šulc, Palackého 2627, Pardubice
Jan Lodl, Veverskova 1195, Praha 6, tel. 02/301 88 66
Antonín Bušil, Na Balku 1611, Jirkov
Gabriela Zábojníková, Hanspická 2833, Tábor, tel. 0361/944 80
Martin Dřevo, Střelecká 473, Hradec Králové, tel. 049/353 71
Libor Dmac, Verdek 72, Dvůr Králové n. L., tel. 0437/2087
Martin Hamselík, Strakatého 11, Brno
Michal Beránek, Vrchlického 286/36, Liberec 13
Jiří Schejbal, Jablná 584/7, Liberec 5, tel. 048/462 185

Pokud jste ze Slovenska, obraťte se na našeho zástupce:

GSH, Novomestského 7, 911 01 Trenčín, tel. 0831/525 007

Jestliže ve svém okolí nenajdete žádného z našich partnerů, obraťte se s dotazem na naši zásilkovou službu. Na vyžádání vám zašleme zdarma katalog s kompletním seznam produktů

Jan Hanousek Computer Software
Lázeňská 8, 118 00 Praha 1

Stačí si jen vybrat!

vlastním) monitor a disassemblat CP/M a další. Toto rozšíření obsahuje prepínač kterým lze odpojit takže budete mít zase svoji normální 48-čku. Takže se nemusíte bát že vám nebudou fungovat některé programy

Celkové náklady na tuto upravu nejsou vysoké (nejdražší jsou paměti). Pokud byste chtěli používat CP/M a pondělí si rozšíření s větší pamětí nemusíte používat ani disketovou jednotku. Stačí mít RAMDISK a kazetový magnetofon. Soubory si můžete nahrávat na kazety. Samozřejmě, že disketová jednotka je lepší a každý kdo chce dělat nějaké větší programy si musí časem pořídit, ale i toto je jedna možnost

Zapojení „Troller"

Na rozdíl od předchozí ho zapojení, kde jsme měl možnost si vybrat z různých velikostí paměti zde s zvětšíme paměť pouze na 80 KB. Paměť musíme vyměnit také. Vznikne nám jedna stránka kterou můžeme připnout mi sto ROM a VIDEORAM. Stránkovací port je 255 (FFh). Vypadá to asi takto

Z obrázku je vidět že k přestránkování nemusíme vyslat na port určitou hodnotu ale hodnotu která je zrovna v registru A (nezáleží na tom co v něm je). Funguje to tedy jako jednoduchý přep nač. Výhodou tohoto zapojení je že pr přepínání paměti je využit zpozdovací obvod o jeden cyklus MI. To nám umožňuje přímý přístup do celé paměti Spectra tedy do 96 KB. Můžeme skákat přímo do stránové části paměti a po instrukc RET se vracet. Ne druhé straně je podstatným nedostatkem to že při použití ZX Interface 1 Beta-disk Opus Discovery ZX Interface 3 Kempston E Lprint 4 a dalších periférií stránkujících ROM dochází ke kolizi na sběrnici. Samozřejmě k tomuto rozšíření existuje další zapojení které nám umožňuje nahradit paměť ROM pamětí RAM do které si můžeme nahrát libovolnou ROMku. Jako předchozí rozšíření obsahuje toto přep nač který vám vrátí vaše Speccy do původního stavu a máte znovu starou 48-čku

Dále k tomuto zapojení existuje sběrnice (e) STD BUS která vám umožňuje připojení jakékoliv periférie (4 floppy disky, tiskárna, další Speccy paměť až do 1 MB (tiskárna co?) atd.). Toto téma je velice obsáhlé ale myslím že existuje hodně málo lidí kteří něco takového vlastní (nemyslím vlastní rozšíření ale let STD BUS)

Co se týče software tak toho je velká spousta. Ať už jsou to ROMky, disassemblery, monitory, překladače BASICu (MZ BASIC ze SHARPu), assemblerovské překladače CP/M software na rozšíření her a další a další. Pokud chcete používat CP/M tak s nezbytně musíte pořídit diskétovou jednotku, protože do 16 KB RAMDISK nenacpale. Celkové úpravě není moc drahá jej provedení inzerovaly některé firmy ještě nedávno

Srovnání

Když tedy srovnáme obě tato zapojení vyjde z toho o něco lepe pan Troller. Nechci říc že úprava pana Lamače je špatna. Je pr mo vybor na ale rozhodujíc slovo ma software kterého je bohužel málo. Myslím si však že ové zapojení jsou velice dobrá. Je škoda že se o n ch v současné době mluví tak málo (nebo skoro vubec). Nyní se každý snazí nechat si udělat 128-ičku která ledl lici. Jenomže kdys neznal žádné 128-ičky a tak musěli vymyslet něco jiného. A skutečně se jim to podařilo. Kdině budu tvrdit, že jsou v některých ohledech i lepší. Ale už trochu patří minulosti. Možna, že by stálo za to je trochu ozvat jak to dělam ja ledl. A to by bylo tak asi pro dnešek všechno. Čau u nějaké ho dalšího článku ■

Listárna

Vážení čtenáři,

rubrika Listárna je zcela vyhrazena pro vaše dopisy a naše případné odpovědi. Máte-li jakékoliv připomínky k obsahu ZX Magazínu nebo jednotlivým článkům, určete nám je pošlete. Do listárny též můžete posílat nejrůznější technické i jiné dotazy, o nichž soudíte, že jsme schopni na ně odpovědět. Není možno odpovědět na dotaz přímo v listárně, vynasnaží me se zaslat vám individuální odpověď – pro tento účel prosím do svého dopisu přiložte poštovní známku. Jeli váš dopis reakcí na článek, uveďte prosím jeho název a rubriku.

Svůj dopis můžete adresovat i konkrétnímu redaktorovi (pokud je nutné, aby si jej přečetl). V tom případě jeho jméno připište před adresu redakce.

Přejete-li si, aby byla otištěna vaše adresa (a mohli vám odpovídat i ostatní čtenáři), tak to v dopise výrazně uveďte.

V ZXM 2/95 byly uveřejněny dvě nezávislé dvoustránkové recenze na dlouho očekávaný editor ZX 602. První z nich napsal redakční spolupracovník a současný člen redakční rady Jan Lodl pod redakčním zkratkou LHC Soft. Je registrovaným uživatelem ZX 602 a recenzi napsal mimochodem právě na ni. Druhou recenzi napsal na přání redakce Petr Žabenský pracující pod značkou KVAKSOFT, rovněž spolupracovník redakce, mj. autor našeho seriálu o CP/M, ale především dobrý programátor, autor komentovaného výpisu ROM D40.

Tyto recenze nelze jednoznačně charakterizovat jako kritické, přestože vyznívají příliš kladně nevyznaly. Zvláště ta první z nich. Není divu, že tyto články mnohé uživatele popudily a my obdrželi nejeden nesouhlasný dopis (a oba byly dost rozhořčené). V těchto dopisech nám pisatelé vyčítají neobjektivnost, nepravdivost uvedených údajů a především to, že v době uveřejnění recenzí již byla na trhu nová verze programu ZX 603.

Přestože ze obsah článku ručí autor (jak je uvedeno v hlavi časopisu), chtěli bychom se k uvedeným námitkám vyjádřit. Zvláště obsah první recenze se zdá značně kritický i redakci a proto jsme textový editor sami ověřovali. Fakta uvedená v recenzi se nám zdála pravdivá a osobní postoj recenzenta těžko můžeme ovlivňovat (máme přec svobodu projevu!).

V době vzniku recenze neměli žádný z autorů k dispozici novou verzi programu ZX 603. Proto jsme přislíbili, že se k tomuto textovému editoru ještě vrátíme. V tomto čísle můžete článek o ZX 603 najít, čímž plní redakce svůj slib.

Ale zpět k dopisům. Jistě nejzajímavějším ohlasem na recenzi ZX 602 je stanovisko samotného autora programu. Byl sice původně adresován šéfredaktorovi časopisu, nicméně lépe na něj může odpovědět spíše ten, kdo program opravdu důsledně testoval. Dovolujeme si otisknout část dopisu autora ZX 602(3) Ing. Miroslava Beničky s odpovědí Jana Lodla na ni. Čtenář nechť si sám udělá vlastní názor.

Za redakci ZX Magazínu
Jaromír Krejčí & Lubomír Bláha

Vážený pane šéfredaktore

V ZXM 1/94 vyšel článek textové editory pro ZX Spectrum (1). O ZX 602 zde nebyla zmínka, očekával jsem, že se 602 objeví ve druhém pokračování tohoto článku, zase nic. Přesto, že už ZX 602 byla vyrobena tohoto editoru zdokonalené a již v tu dobu byla v prodeji jako ZX 603.

V ZXM 2/94 pan Alay Kepnt na konec tohoto seriálu udělal tabulku, já bych 602 zařadil před D-text. Kdybych posuzoval v tu dobu 603. Vedle tohoto článku zde byl druhý, pro mne zajímavý článek pana George K. „Ideální textový editor pro naše Spectrum" jak daleko je ZX 603 od tohoto vysněného editoru? Převážnou část toho splňuje ZX 603 (jednoduché vkládání obrázku vedle sebe, čeština Latin 2, změna tvaru písma atd.) Dnes mám hotový editor ZX 603 profesionál po vyštění manualu půjde mezi Spectristy.

Teď jsem přišel konečně k tomu co již tušíte. K recenzi ZX 602 od pana LHC. Nevím jestli v takovém vynikajícím časopise jako je bezesporu ZXM je místo (více jak 4 stránky) k napsání „bláboly" panem LHC o ZX 602 o editoru který je již historií a vývoj šel dál. Pan LHC nevím, co si o tom mám myslet. Šel tak daleko že na straně 4 „Neděle nevyhodou tohoto programu (to již psal o 603) je snad jeho cena 555 Kč" což není pravda. Cena ZX 603 je 399 Kč, upgrade pro majitele 602 je 99 Kč bez vrácení 602. ZX 602 byla pro majitele DESKTOPu nebo POSTER MAKERu o 100 Kč snížena.

Vážený pane, nevím skutečně co si mám o tom myslet. Nechám na Vašem posouzení. Bylo by vhodné v příštím čísle uvést správné ceny, že LHC soft se dal na historii a přes srdce neprenese nic co se přiblíží k Desktopu. Nejsem z těch, u kterých akce vyvolá bouřlivou reakci, některá vyjádření pana LHC soft směřují pod pas. Ví pan LHC vůbec, za kolik se ZX 602 prodávala, jaké slevy byly na ni?

Velevážený pane Beničku

dostal jsem Váš dopis do ruky, abych na něj odpověděl v dnešní listárně. Rád tak činím.

Důvod proč se o ZX 602(3) namíluilo v článcích *Textové editory* a *ZX Spectrum* neznám. Mám ale nejasný pocit, že článek byl napsán ještě před uvedením ZX 602 na trh. Takže nu lor nemohl mít k dispozici.

A teď k hlavnímu bodu mojí odpovědi k recenzi textového editoru ZX 602. Vaše hlavní výhrady se týkaly ceny. Vzal jsem si k ruce Váš letáček z června roku 1994 a zjistil jsem, ZX 602 za 360 Sk/Kč. Upgrade z DESKTOPu apod. za 260 Sk/Kč. Možnost Upgrade však už v době kdy jsem si program kupoval nebyla. Samozřejmě dobře vím, kolik ZX 602 stála, protože jsem si ho zcela legálně koupil a jsem registrovaným uživatelem tohoto produktu. Pokud jde o cenu 555 Sk/Kč, kterou mi vytýkáte - měl jsem na mysli celý komplet ZX 603 + Utility 603. Nevím jestli jste si toho vůbec všimli, ale časop. s. se skládá z různých článků a ne všechny se týkají stejného tématu, ač je nepsal stejný autor. Zmínka o této ceně podle v reportáži ze SAMCONu 95 v souvislosti s prezentací Vašeho autorizovaného dealera G&H.

A teď pokud jde o moje „bláboly" o ZX 602. Je škoda, že jste si nenašel čas i trochu víc konkretizoval. Já nejsem náměstkem (alespoň ne moc), ale když někdo prohlásí moji práci za bláboly, rád bych věděl proč. Kromě toho moje recenze zabrala na 4 stránky, ale pouze strany dvě. Autorem druhých dvou stran je KVAKSOFT, ale podle Vašeho dopisu zřejmě i on bláboly. Přestože jemu tento editor prý připadá docela dobrý.

Než zkusím stručně zrekapitulovat „bláboly" kterých jsem se dopustil, musím přiznat, že tak 60 % mnou kritizovaných věcí je v ZX 603 s Utilitami odstraněna. No, ale pro pořádek:

1. Tisk od samého okraje papíru. Takhle skutečně ZX 602 tiskne, a pokud se Vám to zdá estetická a použitelné, dobrá, já jako recenzent mám jiný názor. Odstraněno v ZX 603.

2. Otáčivé „malé info". Nemohu si pomoci, ale nelíbí se mi. Co jsem přidal informaci o *EXT Graph, CapsLock či prepis?* V ZX 603 hrůz.

3. Dohrávání NELPu z disku. Jde o spornou věc. Kvakimu se to třeba líbí, mně se to ale moc nepozdává. V ZX 603 hrůz.

4. Špatný pohyb po textu. V ZX 602 to skutečně bylo slabé. ZX 603 se v tom částečně (mnohokrát) zlepšil.

5. Nezachovávání řádkování na měkkce ukončených řádcích. Text kde je vždy 1 řádek v odstavci odsazen jinak než ostatní (pokud jsem zrovna takový punktikar a pozadu) strana podle Státní normy 30 řádek po 60-ti úhozech), vypadá velice odpudivě. V ZX 603 hrůz.

6. Podpora pouze Kamenických a špatný popis downlead. ZX 603 už podporuje Latin2 (díky Vám za to). Špatný popis downloadu sice hrůz, ale nekonec už ho téměř nepotřebuji. Na obrazovce sice stále bůz Kamenicí, což se projeví při přenosu z PC, kde se (často) píše pod Latin2, ale to bych Vám klidně odpustil.

7. Nestandardní přípony. Budiž, opět je to sporné, je to skutečně asi nejjednodušší zpu-

[illegible] Jelikož se ovšem [illegible] v ZX 603 trvá

8. Ničemu nezři na začátku odstavce

Právě jsem to byl vyzkoušel na T 602 (PC) a ta tento problém nemá. Uznávám, že moderní typografie dovoluje začínat odstavce na první pozici, ale je běžné zvykem začínat 5 úhozů (spíše jen 3 – pozn. JHa) od kraje. ZX 602 tyto úhozy zničí při zalamování. V ZX 603 trvá.

Tak si myslím, že jsem zhodnotil všechny hlavní „blaboly" kterých jsem se dopustil. Zdá se, že to tak úplně nesmysly nebyly. A pokud jste snad náhodou myslel nějaké jiné, než jsem zde vysvětlil, sepište mi je a pošlete na adresu redakce. Rád Vám na ně odpovím. Možná přispějí nějakým nápadem do dalších verzí.

Pokud jde o moje „dání se na historii" máte pravdu, skutečně jí na VŠ studuji. Ovšem není pravda, že bych „přes srdce nepřenesl nic co se blíží DESKTOPu". Ve své době to byla špička, bohužel s nákupem nové tiskárny jsem musel přejít zpět na D-text (protože DESKTOP a LQ 100 se nějak nemají rádi (rád bych ty nomostrany). To byl ostatně hlavní důvod k nákupu ZX 602. Musím uznat, že v ZX 602 se psalo (ne i sklo) trochu lépe, i já bych ho rád i někde kolem D-text a ZX 603 na úroveň DESKTOPu (i výše). To jsem ale v době recenze ZX 602 netušil. ZX 603 nemám jednak mi na něj nezbylo a jednak bych si musel koupit 2 kopie, protože potřebuji pracovat jak s disketou 3,5" tak 5,25".

Měl jsem možnost seznámit se i s editorem ZX 603 Pro (při příležitosti recenze pro toto číslo) a musím uznat, že je už hodně blízko k velmi [illegible] tomu editoru pro ZX Spectrum. Chyb snad jen číslování stránek a záhlaví ale to je přece jenom přehlédnutelné.

Škoda, že jste neměl odvahu dát ZX 603 Pro k recenzi opět mně snad bych se „chytil za nos". Nachtál jsem Vás skutečně na pokodil. Napsal jsem recenzi tak jak jsem cítil. Pod pás jsem šel jen neumyslně a velice netad. Pokud byly snad některé moje obraty tvrdší než bylo třeba přijměte prosím moji upřímnou omluvu.

Těším se na další spolupráci

- LHC Soft

P.S. Tuto odpověď jsem napsal ve Vaší ZX 603 Pro.

Velká část dopisů adresovaných redakci mě velmi podobný ráz – týkají se problému s vycházením ZX Magazínu. Předpokládám, s lítostí že nedostávají časopis, který zaplatil a nikdo se obávají zda ZX Magazín nepřestane vycházet. Věříme ze nejlepší odpovědi je výtisk který právě držíte v rukou.

O důvodech skluzu a problémech s vydáváním si můžete přečíst v úvodníku, nemá smysl je zde znovu opakovat. Chceme vás jen ubezpečit že na vás své čtenáře stále myslíme a že na ZX Magazínu pracujeme jak to jde. Takže se již nyní můžete těšit na další číslo které vyjde velmi brzy.

A nezapomeňte že i na vás záleží jak bude ZX Magazín v budoucnu vypadat. Napište nám prosím svůj názor na obsah časopisu – a ještě více uvítáme kvalitní příspěvky do něj. ■

Slosování nových předplatitelů

Začátkem tohoto roku zorganizoval ZX Magazín reklamní akci pro získání nových předplatitelů. Kromě toho ze získali zlevněné předplatné tohoto jedi nečného časopisu, měli šanci že vyhrají jednu ze tří cen které pro tento účel věnovala firma J H C S.

Všechny předplatní lístky došlé ve stanovenem termínu byly slosovány a seznam výherců zde uvádíme.

1. cena – libovolný produkt firmy J H C S
výherce: Dušan Škuta, Bohumín

2. cena – libovolný produkt fy J H C S
v ceně do 150 Kč
výherce: Vojtěch Damborský, Veselí nad Moravou

3. cena – libovolný produkt fy J H C.S
v ceně do 100 Kč
výherce: Vladislav Machacek, Klatovy

Výhercům srdečně blahopřeje celá redakce a ZX Magazínu i firma J.H.C.S.

Jak psát do ZX Magazínu

Dokončení ze str. 4

Pokud píšete odborný článek, pamatujte i na neodborníky. Složitější věci ki dně podrobněji vysvětlete, ne každý se ve všem přesně vyzná. Nemá smysl posílat jen výpis nějakého programu – vždy napište alespoň krátký článek.

Technická stránka

Článek do ZX Magazínu nemá smysl psát na papír – přinejmenší můžete použít Desktop nebo jiný editor na Spectru, máte-li PC nebo jiný šestnáctibitový počítač, je to ještě výhodnější.

Formát textu

1) Máte Spectrum – pošlete článek na disketě nebo kazetě v nějakém standardním formátu (Desktop, D-Text, ZX 602 ...)

2) Máte PC – napište text v čem chcete, ale pošlete jej nejlépe ve formátu T602 (a pokud možno použijte kod bratří Kamenických). Nemá smysl psát ve Wordu, Am Pro, Writu nebo něčem podobném pro Windows!

V textu můžete odlišovat řezy písma (bold, italic ...) ale nepřehánějte to.

Další technická pravidla.

1) Do textových souborů napište svoje celé jméno, adresu a rodné číslo. Adresa nebude otištěna (pokud to chcete, výrazně to napište).

2) Článek by měl mít délku alespoň cca 4000 bytů, raději více – vyčerpávající recenzi nebo návod prostě nelze vměstnat do 2 KB. Délkové omezení neplatí pro krátké aktuální zprávy, které mohou mít i jen pár řádek.

3) Na konci článku by měla být tabulka, obsahující základní informace – název programu, autor, producent, rok vydání, apod. (podívejte se v ZXM). Píšte zejména u návodů a recenzí.

Obrázky

Ke svým článkům vždy pošlete obrázky. U her je to snadné – stačí pondí screenshoty a poslat nám je jako SCREEN$ (6912 bajtů). Tento formát je nejlepší, ki dně ho použijte i když posíláte PC disketu (použijte El Manager). Obrázky raději nijak nepřevádějte (zejména ne na černobílé pomocí Fontediteru).

Případné popisky napište nejlépe přímo do hlavního textového souboru a uveďte přesné názvy obrázku na médiu (ať je jasné co k čemu patří).

Fotografie (do reportáží se velmi hodí) posílejte v původní papírové podobě – pop sky samozřejmě můžete použít (napsat do textu a odkázat na číslo fotografie).

U odborných článků má obrázek často podobu schématu nebo náčrtu – vhodná předloha může být napřklad kreslení tužkou na papíře, rovněž můžete poslat grafický soubor standardního formátu (TIF [illegible] F [illegible] s en, však pamatujte na dosti [illegible] adějí se předem informujte Po[illegible] při kreslení map do her.

Děkuji za pozornost a doufám, že od této chvíle budou od vás přicházet jen články na vysoce profesionálním úrovni. Zdá-li se vám ze v tomto textu něco důležitého chybí, napište s o podrobnější informace do redakce. ■

Ještě jedna omluva...

Protože [illegible] v [illegible] kdy jsem píšu je ráno osmnáctého dubna a vy toto číslo ZX Magazínu budete držet v rukou nejdříve za týden, je přinejmenším slušnost abych se omluvil za zpoždění vzniklé při tvorbě grafické úpravy a sazbě. Vytvoření nové grafické podoby jakéhokoliv časopisu je časově náročná věc a já jsem v době kdy jsem na něčasť pracovali netušil, že nastanou okolnosti které mě přinutí věnovat se většinu pracovního dne něčemu naprosto jinému. Nicméně s koncem dubna se mé pracovní závazky vůči ČRo časově snižují a na ZX Magazínu 2/96 začnu pracovat hned po dokončení tohoto čísla. Děkuji za pochopení.

Jan Hanousek

JIŽ DRUHÉ ČÍSLO

NOVÝ ČASOPIS

40 STRAN ZAJÍMAVÝCH INFORMACÍ

BOMBA OBSAH

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY PRO SPECTRUM I PRO PC

KRESLENÝ SERIÁL

PF '96

proxima MAGAZINE

Ročník 1/95

Uvnitř čísla:

- kompléty zahraničních her SMASH 16 Super Star SEYMOUR
- recenze her - PC WARCRAFT preview: LOST EDEN
- PROGRAMOVÁNÍ na PC Pascal pro začátečníky
- překladač a slovník: LAHDI TRANSALTOR
- recenze hardware KEYBOARD PROFACE
- CENÍK, SLOŽENKA, SOUTĚŽI
- a...

PŘÍLOHY

PUBLIC 24

HEROQUEST

ERNIE čtěte na stran

na stranách 16-18 a 38-39.

PROXIMA magazine
2/95 vychází 8. 12. 1995

Informace na adrese
PROXIMA - software
Velká Hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel.: 047 / 520 01 82
fax: 047 / 520 90 39

proxima MAGAZINE

časopis pro uživatele
osmibitových počítačů ZX Spectrum, Didaktik
a šestnáctibitových počítačů PC

Že by se již ZX Megazín zařadil po bok jiných exkluzivních časopisů a uspořádal svůj vlastní ples? Tak ne to si bohužel ještě chvíli počkáme (ale budeme vás o tom včas informovat). Prozatím vám nabízíme reportáž z jiného plesu, který měl ale k našemu oblíbenému Spectru velmi blízký vztah.

Ples v Lucerně

V pátek 5. [illegible] roku se ve velkém sále pražské Lucerny shromáždilo větší množství krásně oděných dám a elegantních pánů. Není divu – konal se tot z maturitní ples Střední průmyslové školy elektrotechnické v Ječné ulici. Na tomto plese se sešla větší část redakce ZX Magazínu spolu s dalšími mladými kteří mají se Spectrem co do činění. A důvod?

Svoji zkoušku z dospělosti bude tot z letos skládat jsty Lubomír Bleha student SPŠE. Neznáte ho? Napovíme vám: výška pies dva metry, v logu bomba. Stále nic? Tedy dále programy Oradol Booler a spousta dalších která se teprve chystají.

Teď už to ale musel poznat každý – jak to samozřejmě Tritolsoft, velký pokračovatel programátorských es minulosti (rozhovor s ním si můžete přečíst na jiném místě tohoto čísla).

A tady jsme všichni *(zleva)* Honza, Olga, Jarda, Anička, Lubomír, Magdalena, Pavel a dole Jakub
Do maturity ještě nějaký čas zbývá, ale jak to dopadne *(vpravo)*?

Ples měl začít v 19 hodin, zpoždění činí to jen něco málo přes hodinu. Předtančení (v průběhu večera byla celkem tři) obstarala skupina Mnikolor, kterou Tritolsoft v záchvatu sklerózy přejmenoval na Multikolor. Později to odvolal, protože zjistil, že předvedené barevné krajce by na Spectru zvládl bez problémů, v atributech. Vystoupení nebylo příliš objevná, všechna ve stejném rytmu (techno), snad jen kostýmy se mírně měnily. Přehnaně vybasovaná (co má kdo proti basům? pozn. JHe) hudba měla jed na plus [illegible] dky nadme [illegible] mal i zcela hlusrlide. Ir ala většinou na plesy nechod. My ostatní s do tří doby normálním skucham jsme se jen zoufale snažili dostat z těsné blízkosti reproduktoru.

Všichni přítomní Spectristé (alespoň z těm známí) se smíšenali k jednomu stolu. Situaci nám trochu komplikovala přítomnost něžného pohlaví, které má obvykle k počítačům ponekud odtažitý vztah. Mělo abychom tedy trávil čas řešením pracovních problémů, chovali jsme se vícméně jako normální lidé na plese. Tedy jsme [illegible] jančí. K [illegible] jsme se hovor stočil jen několikrát, zato však s umocněnou intenzitou. Mluvilo se samozřejmě o ZX Magazínu. Proběhlo rovněž předání jedné diskety (žádná pirátská kopie, takže agenti softwarové policie odešli s neponzenou) a jedné kazety – víc se toho do kapes sáka nacpat neda.

Pokud jde o ostatní události bylo vše obdobné jako na jiných maturitních plesech. Hudba hrála především rokenrol a rumbu, sem tam se dostalo i na jiné tance. Parkal byl jako vždy přeplněn, k žádnému vážnému zranění nohou ale naštěstí nedošlo. ■

A jako by tohle všechno nestačilo, měli 7. února (no tohle – to je datum mých narozenin, pozn. JHa) svůj maturitní ples další z pražských programátorů – +GAMA (Jiří Doležal). Ale o tom snad zase někdy jindy.

Málokdy se stane, aby byl někde výše než Tritolsoft...

CO SE PŘIPRAVUJE

Busy soft se nechal slyšet že po úspěchu programu STOP RESET připravuje jeho volné pokračování, nazvané ODPAL RESET, které nejenomže vypíše na obrazovku něco v duchu „Ten reset jste si mohli odpustit", ale také vykonaním jisté speciální sekvence instrukcí fyzicky odpálí RESET vstup na procesoru Z80 Žel, práce na programu byly dočasně pozastaveny, neboť prototyp programu při odladování ‚zamrzoť a Busy ho nemůže nijak STOPnout, neboť jeho Spektrum má na procesoru odpálený vstup RESET Jak potvrdil Tritolsoft, sekvence příkazů nemůže být příliš složitá, neboť jeho programy ji pravidelně nacházejí, když se zhroutí

Tritolsoft prohlásil, že přetahat samply a obrázky z PC do Spectra umí každý blbec a proto se rozhodl na Speccy vytvořit několik dílů Samplemánie (samplů má na PC dost!), několik dílů Screen dém (CD pro PC jsou takových obrázků plná) a také několik disket animačních sekvencí (FLIKů je na PC také hromada)

ZLATÝ GAMÁK '96

Letos poprvé hodlá redakce časopisu udělit cenu prestižní cenu Zlatého Gamáka Na cenu může být nominován pouze ten, kdo splní následující podmínky

– alespoň dvě noci vydržel bez spánku pařit svoji oblíbenou hru
– zásadně hraje hry bez POKE a v neupravených verzích
– seznam dohraných her musí být dlouhý nejméně 200 položek a musí být dokumentován obrázky konců her
– nejdéle po deseti hodinách odtržení od možnosti pařit se u něj musí dostavovat abstinenční příznaky
– nikdy se nezpronevěřil svému Spectru a vždy hraje hry zásadně na něm

Přestože počet nominovaných by mohl být poměrně vysoký, bude udělení této ceny problematické, neboť posledně jmenovaný bod se zdá být v dnešní době příliš krutý

Pozn Slovo Gamák' označuje v západočeské spectrácké hantýrce „gamesníka" nikoliv majitele Didaktiku Gama.

SERIÁL

V současné době, kdy můžeme v televizi sledovat 425 díl Dynaste, asi 250 díl Dallasu snad 570 díl Tak jde čas a mnohé další, rozhodla se redakce ZXM vydávat také ve svém časopise nekonečný seriál Dlouho se uvažovalo, o čem by měl být Nakonec padlo rozhodnutí na titul **Co již určitě neudělají** V tomto seriálu bychom vám chtěli poskytnout zaručené informace o tom co pro Spectrum určitě neudělají známé osobnosti z jeho české historie

Díl první:

George K již určitě nenapíše nový seriál do ZXM, nepřidělá ovladač pro A-Mouse do SQ Trackeru a spoustu jiných věcí, které kdysi dávno slíbil

Univerdoom zcela jistě nepředělá pro Spectrum svůj program Zakázky, který neustále tak zběsile ladí na PC

MB & DG (teď již pořád bez DG) nenakreslí žádný obrázek pro ZXM

JSH nikdy neudělá žádný program na Didaktiku M s D 40

Tritolsoft již nikdy neudělá žádný kazetový LOADer

pokud jste se zde nenašli, příště možná

NOVINKA V ZXM

Bílá místa, která jste mohli vidět v textu v minulém čísle, jsme umyslně nechali prázdná Mnozí čtenáři by totiž rádi viděli v ZX Magazínu také nějaký svůj výtvor Jelikož však nelze vyhovět všem, tvořiví čtenáři mají možnost si tento prostor podle svého vkusu zaplnit sami

ÚHEL POHLEDU

Poté, co Tritolsoft položil 3 5" HD disketu na digitální váhu neváhaně prohlásil „Nikdy bych nevěřil že 1 457 kilo může vážit jen 16,9866 gramu "

PODLE NEJNOVĚJŠÍCH VÝZKUMŮ

V oblasti magnetických datových médií bylo zjištěno že předpokládaná výhoda 3,5" disketových jednotek oproti 5 25" (DD kapacita 720 KB místo 360 KB) je neopodstatněnou fikcí Do mechaniky 5,25" lze totiž na rozdíl od 3 5" vložit (nacpat) dvě diskety čímž se kapacita jednotky zdvojnásobí U osmdesátistopé mechaniky 5,25" QD (standardně 720 KB) se dá vložením dvou disket dosáhnout dokonce kapacity přes 1 MB! V současné době probíhá ověřování hypotézy, zda by do této mechaniky (quadruple density tedy čtyřnásobná hustota) nebylo možno vložit diskety čtyři

DEMENTI

J K označil za dementy všechny, kdož považují hraní si se Spectrem za ztrátu času

Intro sestavil E.O F.

Co najdete v příštím čísle *ZX Magazínu*

například:

2. část návodu na hru Deliverance
Recenze počítače Kompakt Professional
Pokračování seriálu o operačním systému CP/M
Jak udělat VERIFY na jednotce D 40
Článek o komprimačních metodách
Nové komplety Freeware ZX Magazínu

...a spousta dalších článků pro opravdové spectristy!

Co v příštím čísle rozhodně nenajdete:

Rozhovor s D.J. Bobem

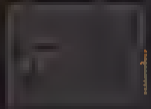
ZX Magazín 2/96
100 % D.J. Bobo - Free
G U A R A N T E E D

Že na Spectrum nejsou žádné nové hry?

NESMYSL!

Falling Down

akčně-logická hra

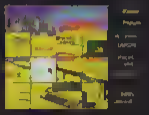


- člen velké rodiny her stylu Boulder Dash
- dosud nejprogresivnější hra svého druhu
- spousta nových hracích prvků
- integrovaný editor levelů
- možnost hry dvou hráčů
- v základní verzi neuvěřitelných 39 herních úrovní (téměř 72 KB)!

A navíc dostanete ke hře Falling Down ZDARMA freewarovou hru Bruta Wenna pro jednoho až čtyři hráče!

Kolekce Vendelín

tři skvělé hry za zvýhodněnou cenu



Vendelín v zelených deskách – dobrodružná grafická hra s mnoha možnostmi

Skládané – jednoduché zpracování klasického hlavolamu „patnáctka" s možností ukládání libovolného obrázku (pět různě obtížných obrázků je v ceně)

Ferver – jiného autorského jen pro zkušené žáčky

Kolekce Adventure 2

tři napínavé konverzační hry

Generátor – v roli detektiva prosetujte tři různá města a najděte pachatele hromadného zločinu

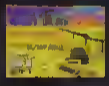
Vapeure robotů – vyzvana na cizí planetě bojujete se vítězným robotem... bojujete o SVŮJ život!

M.M. & Žije – nápadité prostředí, mnoho postav a nanadný úkol v textovém vyšívání z menu

Ale i starší hry stojí za pozornost...

Akcionář II

– dobrodružství ve světě cenných papírů a velkých peněz



Piškworks

– nejdokonalejší počítačový simulátor piškvorek od Patrika Reka

Yaggoo + Mines

– dvě logické hry s perfektní grafikou od autorské skupiny NOP procvičí vaši mozek

3D-Tetris

– všichni ho někdy viděli, každý už ho hrál. Tetris – nejznámější logická hra všech dob. Pro vás dokonce prostorově!

J.H.C.S.

Jan Hanousek Computer Software

Prodejcovi software pro Spectrum, Didaktik a kompatibilní počítače

Lázeňská 6, 118 00 Praha 1

Hráči, myslíme na vás!